#232

AnimeLand

AUX ORIGINES DU CARTOON WEB
PETIT VAMPIRE • CALAMITY • PORTRAIT TRIGGER
SEOUL STATION • MY HERO ACADEMIA HEROES RISING
DECA-DENCE • ANIME NEWS NETWORK FRANCE

NOUVELLE FORMULE !

THE PROMISED NEVERLAND

LE RENOUVEAU DU SHÔNEN

YAKUSOKU NO NEVERLAND © 2016 by Kaiu Shirai, Posuka Demizu/SHUEISHA Inc.

ISBN : 978-2-37697-164-1 • PRIX : 12,50 €

NARUTO NINJA ARENA

ROLL & CLASH

2-4 | 10+ | 15 min.

LE JEU DE DÉS FRÉNÉTIQUE !

© 2002 MASASHI KISHIMOTO

INCARNEZ LES PERSONNAGES DE NARUTO, AFFRONTEZ VOS ADVERSAIRES ET LANCEZ VOS DÉS AU PLUS VITE POUR ACTIVER VOS TECHNIQUES ET REMPORTER LA VICTOIRE !

DISPONIBLE EN BOUTIQUE ET SUR WWW.DONTPANICGAMES.COM

Kaedama

DON'T PANIC GAMES

Les Enfants du Temps

Weathering With You

LE NOUVEAU CHEF D'ŒUVRE DE MAKOTO SHINKAI

« Un déluge de beauté »
LE FIGARO MAGAZINE

« Un pur éblouissement »
L'OBS

« La maîtrise technique de Makoto Shinkai est totale »
PREMIÈRE

« Comme un rêve qui aurait déteint sur la réalité »
ELLE

« Joli et délicat »
LE PARISIEN

ÉDITION COLLECTOR

ÉDITION STEELBOOK©

RETROUVEZ ÉGALEMENT

5 Centimeters Per Second

VOYAGE VERS AGARTHA

EN STEELBOOK© COLLECTOR
INCLUS LE CD DE L'OST

© 2019 "Weathering With You" Film Partners

DISPONIBLE EN STEELBOOK©, COLLECTOR NUMEROTÉ

(DVD/BLU-RAY/CD) (4 DISQUES - LIVRE ET STEELBOOK© INCLUS)

EN DVD, BLU-RAY ET VOD LE 7 OCTOBRE 2020

Télérama jeuxvideo.com Ushuaïa TV ANIME

NOUVEAU FORMAT & NOUVELLE FORMULE !

ABONNEZ-VOUS !

1 AnimeLand

4 NUMÉROS (1 AN)

~~50 €~~
39 €
DOM-TOM ET ÉTRANGER 54 €

Pour recevoir chez moi les 4 prochains numéros d'AnimeLand au prix de 39 € (au lieu de 50 €) (tarif France métropolitaine ; étranger et DOM-TOM : 54 €).

2 AnimeLand

8 NUMÉROS (2 ANS)
+ 1 LIVRE EN CADEAU

~~100 €~~
80 €
DOM-TOM ET ÉTRANGER 88 €

Pour recevoir chez moi les 8 prochains numéros d'AnimeLand au prix de 80 € (au lieu de 100 €) + un livre collection hommage au choix dans la sélection proposée (tarif France métropolitaine ; étranger et DOM-TOM : 88 €).

3 AnimeLand X-TRA!

4 NUMÉROS (1 AN)

~~26 €~~
22 €
DOM-TOM ET ÉTRANGER 30 €

Pour recevoir chez moi les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra (1 an) au prix de 22 € au lieu de 26 € (tarif France métropolitaine ; étranger et DOM-TOM : 30 €).

4 AnimeLand + AnimeLand X-TRA!

8 NUMÉROS (1 AN)

~~76 €~~
59 €
DOM-TOM ET ÉTRANGER 84 €

Pour recevoir chez moi les 4 prochains numéros d'AnimeLand + les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra au prix de 59 € au lieu de 76 € (tarif France métropolitaine ; étranger et DOM-TOM : 84 €).

Pour tout paiement par carte bancaire, nous vous invitons à passer commande sur notre boutique en ligne.

SHOP.AM-MEDIA.FR

Règlement par chèque (français), à l'ordre d'AM Media Network
Envoyez ce bon avec votre règlement à :
AMN / Service Abonnements
38, rue Notre-Dame de Nazareth · 75003 Paris

Paiement par Paypal : dès réception de votre bon, nous vous enverrons une demande de règlement via PayPal. La commission PayPal est à notre charge. Votre abonnement démarrera dès règlement de votre demande, et au prochain numéro à paraître.

JE CHOISIS MA FORMULE :

FORMULE 1 ❒ 4 numéros d'AnimeLand
FORMULE 2 ❒ 8 numéros d'AnimeLand + (au choix) :
❒ Hommage à Mamoru Hosoda **ou** ❒ 108 étoiles du Japon **ou** ❒ Hommage à Dreamworks
FORMULE 3 ❒ 4 numéros d'AnimeLand X-tra
FORMULE 4 ❒ 4 numéros d'AnimeLand + 4 numéros d'AnimeLand X-tra

❒ M. ❒ Mme Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal |_|_| |_|_|_| Ville : ..... Pays : .....

Date de naissance |_|_| |_|_| |_|_|_|_| E-mail : .....

AL 232 - Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/2020. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires. Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois.

WWW.ANIMELAND.FR
RETROUVEZ TOUTE L'ACTUALITÉ ANIME, MANGA ET LES CHRONIQUES D'ANIMELAND SUR NOTRE SITE INTERNET, ÉGALEMENT DISPONIBLE SUR SMARTPHONE !

AnimeLand n° 232 - Octobre - Décembre - 12,50 €
Publication trimestrielle d'AM Media Network
SASU au capital de 100 000 €
SIRET 80900973100039
- **Siège social :** 38, rue Notre-Dame de Nazareth 75003 Paris
- **Directeur de publication :** Cédric Littardi
- **Directeur éditorial Ynnis :** Sébastien Rost
- **Directeur éditorial AnimeLand :** Sébastien Célimon
- **Publicité :** publicite@am-media.fr
- **Community manager :** Camille Nogueira
- **Abonnements et anciens numéros :** abonnement@am-media.fr
- **Direction artistique :** Sébastien Rost
- **Logo :** Élise Godmuse
- **Mise en page :** Wilfrid Desachy
- **Corrections :** Sonia Jensen
- **Fabrication :** Céline Antoine
- **Ont collaboré à ce numéro :** Agnès André, Stéphanie Chaptal, Bounthavy Suvilay, Josephine Lemercier, Sandra Bernard, Bruno de la Cruz, Pa Ming Chiu, Clément le Duc, Joël Bassager et Yvan West Laurence.
- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :

AnimeLand
38, rue Notre-Dame de Nazareth - 75003 Paris
contact@animeland.com

Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs.
La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2020 par leurs auteurs.

Couverture : YAKUSOKU NO NEVERLAND © 2016 by Kaiu Shirai, Posuka Demizu/SHUEISHA Inc.
Remerciements à Anita Jarfas, Pierre Vails, Quentin Pillault, Sophie Cony, Masahiro Choya, Niveda Govinda, Satoko Inaba, Kenji Kamiyama, Shinji Aramaki, Olivier Fallaix, Guillaume Kapp, Bruno Pham, Adeline Méheut, Matthias Jambon-Puillet, Santiago Montiel, Thierry Heimedan, Caroline Guillot, Joann Sfar, Cédric Biscay, Hervé Trouillet, Sophie Saget, Margot Patissier, Josselin Azorin-Lara, Sylvie Brévillon, Claire Virouleau, Laure Peduzzi, Alexandre Burgau, Production I.G., Netflix, Kazé, Wakanim, Crunchyroll, ADN, @Anime, Gébéka Films, On Entertainment, Septième Factory, Panini France, Shibuya Productions, Glénat Manga, Pika, Kana, Kurokawa... et toutes celles et tous ceux qui contribuent à porter ce magazine.
Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.
- **Première impression**
- **Achevé d'imprimer** en Italie par JJ Production en septembre 2020
- **Diffusion** MLP
- **Dépôt légal** à parution.
- **Commission paritaire** 1120 K 82755

Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

L'été dernier sont sortis plusieurs films d'animation qui témoignent de la vitalité de la production. *Ailleurs* et *Nous les chiens*, chroniqués dans le précédent *AnimeLand*, ainsi que *Yakari* et *Spycies. Scooby !* a été un joli succès avec près de 800 000 spectateurs. Mieux, les ressorties de classiques comme *Akira* montrent qu'en temps de pénurie de nouveautés, les catalogues peuvent avantageusement combler l'attente des spectateurs. Et l'automne qui vient de s'ouvrir voit débouler des films bien différents, tels *Calamity* qui a reçu le Cristal du meilleur long-métrage à Annecy, *Fritzi*, *Josep* ou *Petit Vampire*, et d'autres encore bien sûr, en attendant avec impatience *SOUL* de Pixar en fin d'année. Point particulier à ces sorties : elles n'ont hélas pas la visibilité qu'elles pourraient avoir car les dates continuent de bouger. Leur sort est ainsi fortement conditionné aux consignes sanitaires et à la capacité du public à aller quand même dans les salles.

PRENONS DU PLAISIR

On peut aussi continuer à découvrir les nouveautés ou suites de séries sur les plateformes de streaming qui ont bénéficié d'un essor certain pendant le confinement. Ce numéro d'*AnimeLand* regorge de conseils de visionnage, là aussi dans une large variété de choix. Nous avons également intégré, par goût bien sûr et également par soutien, les sorties marquantes en DVD. Le travail opéré par les éditeurs reste d'une grande qualité.
Alors même si les temps restent incertains, prenons du plaisir car l'offre est là. Si des titres tardent un peu, rattrapons ceux que nous avons manqués, revoyons ce que nous aimons. Partageons et dialoguons.
Et d'ailleurs, tiens, c'est ce à quoi va tendre de plus en plus *AnimeLand* dans le futur : vous donner la parole, vous écouter, échanger. Notre relation avec la plateforme Anime News Network qui jouit d'une audience internationale de plusieurs millions de visiteurs quotidiens nous ouvre des perspectives très positives. Nous ne les embrasserons pas sans votre concours.
Enfin, prendre du plaisir, c'est aussi soutenir ce que l'on aime. Si vous aimez *AnimeLand*, que ce soit depuis toujours ou depuis ce numéro, abonnez-vous. Abonnez vos enfants. Ça tombe bien, une campagne de *crowdfunding* vous y invite cet automne. Vous trouverez les informations sur Ulule, sur le site d'*AnimeLand* et sur les réseaux. S'il vous plaît, si vous prenez du plaisir, si nous voulons continuer à partager avec vous le nôtre, soutenez-nous.

Sébastien Célimon

20 ans de passion
PIKA EDITION

SO I'M A SPIDER, SO WHAT?

Comment survivre quand on s'est réincarné en une araignée de niveau 1?

Tome 1 en librairie le 2 septembre.

Tome 2 en novembre.
Un tome tous les 2 mois.

Plus d'informations sur notre site

KUMO DESUGA, NANIKA? © Asahiro Kakashi 2016 © Okina Baba, Tsukasa Kiryu 2016 / KADOKAWA CORPORATION

SOMMAIRE #232

06 DOSSIER
LE RENOUVEAU DU SHÔNEN
THE PROMISED NEVERLAND

8 Véritable renouveau ou simple cycle ?
12 Le public
15 Les auteurs de shônen
17 Séries qui s'achèvent : la fin des récits... sans fin ?
19 Les Français et le shônen
22 Renouveau ou effet de loupe ?
24 The Promised Neverland
27 Chainsaw Man
30 L'Attaque des Titans
33 Jujutsu Kaisen
37 Sword Art Online
39 My Hero Academia
42 Et demain ?

44 FOCUS

44 Voyage au pays de Cosmic Group
50 Andarta, petite déesse qui deviendra grande
58 Shibuya Productions
64 Anime News Network
66 Les cartoons, pionniers de la toile
76 Petit Vampire
79 Entretien – Joann Sfar

82 ON A VU !

84 Josep
86 Phil Tippett
88 DECA-DENCE
90 Denno Coil
92 Futuriwa Precure
94 The God of High School
96 Japan Sinks 2020
98 Re : Zero – Starting life in another world –
100 My Hero Academia Heroes Rising
102 Calamity
104 Les Enfants du temps en DVD
106 Maquia
108 Fritzi, une vie allemande d'avant
110 Great Pretender
112 Ronja, fille de brigand

48 MUSIQUE
Fermez les yeux

73 ENTRETIENS
En sortant de l'école, partie 2

116 SÉANCE STUDIO
Studio Trigger

120 ENTRETIEN
Shinji Aramaki et Kenji Kamiyama

125 JEU VIDÉO
The Last of Us Part II

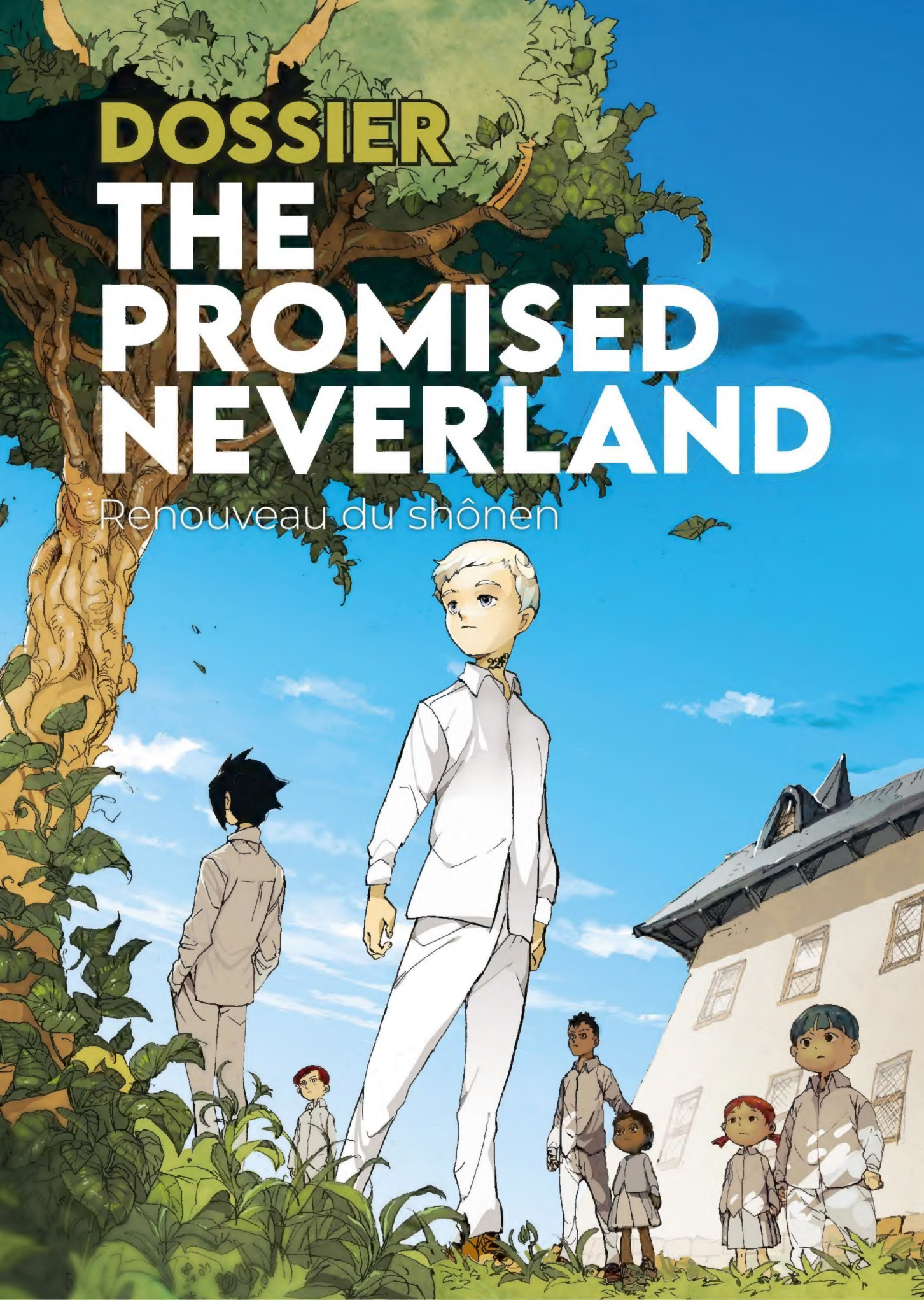
129 L'ANIMATION DANS LA PUB
Nescafé

133 FIGURE DE PRO
Santiago Montiel

139 POURQUOI
parle-t-on d'images par seconde ?

140 TROUVAILLE
Séoul Station

144 HUMEUR
Le mot de la fin


DOSSIER
THE PROMISED NEVERLAND
Renouveau du shônen

Au travers d'analyses et de la présentation de plusieurs titres représentatifs, au premier rang desquels *The Promised Neverland*, nous explorons ce qu'on appelle le *shônen* aujourd'hui. Définition, perception du public, codes, histoire… Un tour d'horizon concocté par Bounthavy, Agnès, Joséphine, Bruno et Sébastien – différentes générations qui permettent de mieux mettre en perspective ce sujet largement sous-étudié !

YAKUSOKU NO NEVERLAND © 2016 by Kaiu Shirai, Posuka Demizu/SHUEISHA Inc.

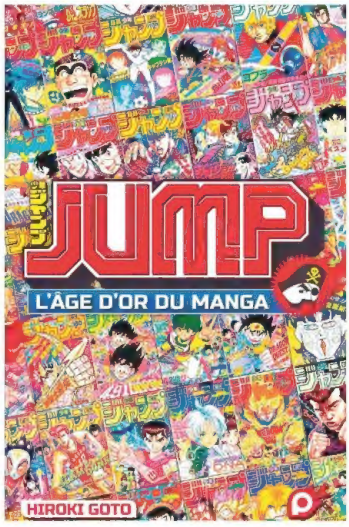
VÉRITABLE RENOUVEAU OU SIMPLE CYCLE ?

Plantons le décor

Source première des *anime* japonais, les mangas, et en particulier les *shônen* (c'est-à-dire très sommairement les mangas pour les garçons), vivent un remarquable rebond populaire au Japon et par effet de ricochet, en France. Nous avons donc décidé d'y regarder de plus près, en prenant notamment comme modèle le très recommandable *The Promised Neverland*.

Quand on a évoqué la première fois ce dossier, il nous paraissait évident et facile à traiter. Nos contacts dans l'édition reconnaissaient, chiffres à l'appui, que les ventes étaient au plus haut avant le confinement. L'étude des meilleures ventes en France et au Japon nous indiquait que les successeurs tant attendus de *One Piece* et *Naruto* se portaient très bien. Les années 2010, avaient vu arriver avec gourmandise et dans le désordre, à peine devancées par *Fairy Tail*, *L'Attaque des Titans*, *Seven Deadly Sins*, *My Hero Academia*, *One-Punch Man*, *Demon Slayer*, *The Promised Neverland*, le retour de *Dragon Ball* en mode *Super*...

Alors que leur popularité semblait leur assurer une pérennité aussi longue qu'un *One Piece* qui a déjà dépassé les vingt ans, et au moment où précisément on envisageait de faire ce numéro d'*AnimeLand*, les annonces se sont succédé : fin de *Seven Deadly Sins*, de *Demon Slayer*, de *The Promised Neverland*. Fin annoncée de *L'Attaque des Titans*... Notre dossier qui saluait le renouveau tournait au cortège funèbre ! Plutôt que d'annuler, cette curieuse conjonction nous a amenés à nous interroger : qu'est-ce, au fond, qu'un *shônen* ? La première personne à répondre fut Satoko Inaba, directrice éditoriale de Glénat, éditrice de séries incontournables telles que *One Piece*, *Bleach*, *Dragon Ball*, *Les Gouttes de Dieu*, *Gunnm*, *Akira*... D'emblée, elle précise : « *En France nous avons une image déformée du* shônen. *Si nous le définissons comme un récit d'aventures pour les garçons, en réalité, la variété des titres* shônen *est beaucoup plus étendue. Ce qui définit de manière pragmatique ce qu'est un* shônen *c'est ce que l'on trouve dans les magazines* shônen. *Si une histoire est dedans, c'est un* shônen, *même si on a d'un côté un manga de sport ou un récit fantastique.* » Satoko Inaba pointe le premier critère fondamental : ce sont les magazines spécialisés très ancrés dans la société japonaise qui dictent ce qui est ou non un *shônen*.



YAKUSOKU NO NEVERLAND © 2016 by Kaiu Shirai, Posuka Demizu/SHUEISHA Inc

En 2019 paraissait un livre passionnant aux éditions Kurokawa : *Jump, l'âge d'or du manga*, de Hiroki Goto. M. Goto a été rédacteur en chef du magazine *Shônen Jump* dans les années 1980, du temps de *Dragon Ball*, alors numéro un des ventes. Jump compte encore aujourd'hui parmi les quatre majeurs avec *Weekly Shônen Sunday* publié par la Shogakukan, *Bessatsu Shônen Magazine* (mensuel, où paraît notamment *L'Attaque des Titans*) et *Shonen Champion*. Dans cet environnement, Pierre Valls, directeur éditorial chez Kazé, éditeur de *The Promised Neverland*, souligne la prééminence d'un acteur : « *La Shueisha, qui édite* Jump *et publie* One Piece *et* Demon Slayer, *reste l'éditeur phare au Japon et vraiment un moteur sur le marché.* » Chacun de ces magazines suit une ligne éditoriale distincte et revendiquée, parfois depuis des décennies, traduit chez *Shonên Jump* en trois mots, trinité inamovible : « amitié, effort, victoire ». Ces valeurs sont les lignes de force de tous les *shônen* présents dans le *Jump*, et quand, comme dans *Death Note*, le « héros » Light Yagami dévie de celles-ci, il est défait. En France, le terme *shônen* désigne un genre éditorial dans l'offre manga en albums reliés, le format *tankobon*.

Bruno Pham, éditeur chez Akata, précise : « *La terminologie japonaise a été très utile pour la pédagogie commerciale, quand les éditeurs ont voulu expliquer aux libraires le genre de titres qu'ils proposaient et où les mettre sur leurs étalages. Aujourd'hui ces catégories sont devenues un peu un handicap, elles enferment trop, voire n'ont pas de réalité au Japon comme le* young seinen *qui n'existe pas là-bas.* » Matthias Jambon-Puillet de Wakanim, de son côté, reconnaît d'ailleurs que l'utilisation du terme *shônen* est totalement absente dans l'audiovisuel : « *Nous ne l'utilisons pas dans nos communications. Le seul moment où on l'entend, c'est quand on nous briefe une série, pour donner un premier repère. Après, c'est l'identité propre de chacun des projets qui va donner les clés pour en parler par la suite.* » Rappelons que n'est traduite qu'une infime partie des *shônen* disponibles. Certains, bien que très populaires au Japon, ne nous parviennent pas, ou tard. Masahiro Choya, directeur éditorial chez Panini, éditeur de *Demon Slayer*, confirme : « *Naturellement les japonais et les français n'ont pas le même goût et la même préférence. Par exemple, les titres "gag/humour" ou "*moe*" ont du mal*

"LE TERME SHÔNEN N'EST PAS UTILISÉ DANS L'AUDIOVISUEL."

Photo ©Marfa-Vas...eva
Photos D R

De gauche à droite : Satoko Inaba (Glénat) Pierre Valls et Quentin Pillault (Kazé), Olivier Fallaix (Crunchyroll)

The Promised Neverland

à percer en France, sans doute parce qu'ils ont une dimension trop nationale. » L'inverse existe aussi : « *Rappelons-nous de l'accueil fait à* Noritaka *en France, immense succès, alors qu'il est quasiment oublié au Japon* », complète Satoko Inaba.
Aujourd'hui le *shônen* est-il différent de celui d'hier, et si oui, en quoi ? « Ken le survivant, Jojo's Bizarre Aventure *ou* D-Gray Man *étaient – à leurs débuts au moins – proposés dans des magazines* shônen, *même avec leur côté sombre* », nuance Satoko Inaba. La violence, la noirceur ou la complexité nihiliste d'un *Chainsaw Man* dans le récit ne seraient pas une spécificité du temps présent. La transgression humoristique chère à Toryama dans *Dr Slump* ou à Oda dans *One Piece* démontre que l'ironie traverse les époques. Les questionnements amoureux multiples dans *The Quintessential Quintuplets* font écho aux hilarants tourments de *Love Hina*, à vingt ans d'écart. Olivier Fallaix, ancien rédacteur en chef d'*AnimeLand* et pivot de Crunchyroll en France, indique : « *Les* anime *n'ont pas la même liberté éditoriale que les mangas au Japon. Les chaînes sont devenues plus prudes qu'avant, et les horaires de diffusion ont été repoussés au soir.* » Quentin Pillault, éditeur chez Kazé, avance un autre pion : « *Dans* The Promised Neverland, *le fait que le personnage central soit Emma, une fille, est pour le coup extrêmement rare. Chose curieuse néanmoins, au Japon, c'est le personnage plus ambivalent de Ray qui est le plus populaire dans les sondages.* » Le manga et les *anime* s'adaptent à leur temps, la cause est claire.
Alors, tout change pour que rien ne change ? Masahiro Choya pose un fait indiscutable : « *Le mode de travail entre* mangaka *et éditeurs a fait ses preuves, il est rodé et il fonctionne très bien. Il n'y a pas lieu de le changer fondamentalement.* » Mais nous terminerons ce premier article sur un constat qui nous ravit : les *anime* de *shônen* peuvent encore faire la différence au Japon et en France. L'exemple le plus spectaculaire est l'effet de l'*anime Demon Slayer* sur les ventes du manga. Celles-ci ont littéralement explosé après la diffusion au Japon, dépassant les records de *One Piece* – faisant de *Demon Slayer* un phénomène inédit et unique. En France, Satoko Inaba cite spontanément deux titres de son catalogue propulsés par leur portage : « Tokyo Ghoul, *oui, et récemment* Docteur Stone. »
Et demain ? Matthias Jambon-Puillet de Wakanim a un petit pronostic : « *Trois titres ont vraiment la cote : le* spin-off *de* Bleach Burn the Witch, Jujutsu Kaisen *et* Spy x Family. *Ensuite ? On sera sans doute un peu en souffrance car tout est déjà adapté ou en passe de l'être. D'où le recours aux* spin-off. *Mais ça reviendra.* » Ah, revoilà la fin de cycle, finalement !

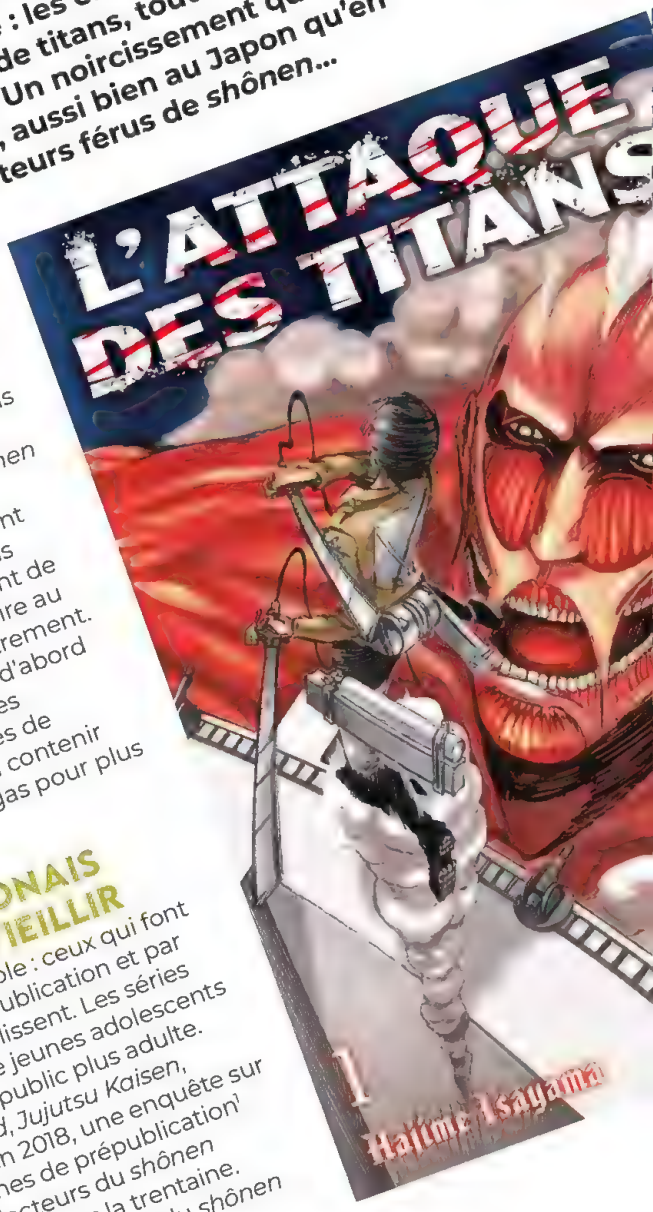
Sébastien Célimon

©KAIU SHIRAI/POSUKA DEMIZU/SHUEISHA,THE PROMISED NEVERLAND COMMITTEE

LE PUBLIC

Une évolution contrastée

Les années 2000 ont eu leur lot de manga aux intrigues macabres et aux rythmes haletants, *Death Note* en est sûrement le plus digne représentant. Cependant, depuis quelque temps, nombre de shônen semblent glisser sur une pente plus sinistre : les enfants sont au cœur de mondes sanglants peuplés de démons ou de titans, tout est une question de survie dans un environnement hostile. Un noircissement qui interpelle et qui semble lié à l'évolution du lectorat, aussi bien au Japon qu'en France. Petit focus sur ces nouveaux lecteurs férus de *shônen*...



SHÔNEN OU SEINEN ?

La limite est fine et constitue un casse-tête monumental pour les éditeurs. Un manga *gore* et psychologiquement difficile comme *L'Attaque des Titans* ne peut décemment pas se retrouver à côté d'un manga plus léger comme *Naruto*. Dès lors, si *AoT* est un *shônen* à Tokyo, il est devenu un *seinen* à Paris ! Les genres de manga sont essentiellement gardés pour faciliter la classification dans les librairies, noyées sous le flot incessant de nouveautés, nous confie Antoine, libraire au Divan. Mais au Japon, il en va tout autrement. Les nouvelles licences sont publiées d'abord dans la presse et survivent au gré des retours du lectorat, et les magazines de prépublication peuvent aussi bien contenir du *shônen* mature que des mangas pour plus jeunes enfants.

UN LECTORAT JAPONAIS QUI NE CESSE DE VIEILLIR

Au Japon, le constat est simple : ceux qui font vivre les magazines de prépublication et par conséquent le manga, vieillissent. Les séries ne sont plus faites pour de jeunes adolescents mais bel et bien pour un public plus adulte. *The Promised Neverland*, *Jujutsu Kaisen*, *L'Attaque des Titans*... En 2018, une enquête sur le lectorat des magazines de prépublication montre que 39 % des lecteurs du *shônen Jump* sont des hommes dans la trentaine. Un constat bien loin de notre idée du *shônen* destiné avant tout aux jeunes garçons.

DES PASSIONNÉS ENCORE RELATIVEMENT JEUNES

En France, l'évolution est différente. Les adolescents lisent majoritairement du *shônen*. Antoine, libraire à Paris, nous parle du public qu'il rencontre en librairie : « *Le lectorat de manga est souvent très jeune, de 6 à 16 ans environ.* » Cependant, cette tranche d'âge n'est pas la seule visée par les éditeurs qui cherchent à étendre le manga aux publics encore rétifs comme les lecteurs de bandes dessinées et de comics. Ces derniers sont cible prioritaire pour les maisons d'édition qui s'évertuent à créer de nouveaux formats de manga et de goodies pour les amadouer, nous explique Mehdi Benrabah, directeur de projet chez Pika Éditions.

LA FÉMINISATION DU LECTORAT FRANÇAIS

Ça ne coûte rien de le rappeler : le *shônen* n'est pas réservé qu'aux garçons ! Avec l'apparition de personnages féminins forts auxquels les jeunes filles veulent ressembler, la proportion de lectrices a littéralement explosé en France. Selon une enquête de GFK sur l'achat de mangas dans l'Hexagone en 2017, 53 % des achats de *shônen* sont effectués par des femmes, chiffre peu étonnant en sachant que celles-ci sont globalement de plus grandes lectrices que les hommes. Mehdi Benrabah pense que l'augmentation des auteures de *shônen* n'y est pas étrangère : « *La proportion d'auteures montre que ce n'est pas un genre réservé aux hommes et je pense que cette touche féminine parle sûrement à nos lectrices.* »

The Promised Neverland

YAKUSOKU NO NEVERLAND © 2016 by Kaiu Shirai, Posuka Demizu/SHUEISHA Inc.

UN RAPPORT PARTICULIER À LA VIOLENCE

Outre sur l'âge et le genre, le lectorat japonais a un rapport différent des Occidentaux avec la violence. Mehdi Benrabah abonde dans ce sens : « *Ils ne sont pas dans l'optique qu'un manga violent pourrait influencer le lecteur alors qu'en Occident nous allons très vite parler de violence gratuite ou d'amoralité. Je pense que les lecteurs japonais sont friands de ce genre de contenu amoral dans le but d'évacuer le stress.* » Dans une société soumise au stress en entreprise et à une pression sociale constante pour tous leurs choix de vie, le manga ouvre sur un monde sans limites faisant office d'exutoire. Les crimes d'une extrême violence sont relativement rares sur l'archipel malgré un flot constant d'images sordides et de cadavres à peine floutés dans les médias japonais.

En France, ce problème de violence dans les mangas et les *anime* est pointé du doigt depuis des décennies. Dans les années 1980, le *Club Dorothée* avait déjà fait couler de l'encre et scandalisait les politiques comme Ségolène Royal avec le passage d'*anime* comme *Ken le Survivant*, jugés bien trop explicites pour le jeune public français. La programmation des *anime* tirés de *shônen* a ensuite, après l'arrêt de l'émission, pris un tournant : fini la diffusion les mercredis après-midi pour les enfants, les *anime* sont relégués à une plage horaire plus tardive, qui cible de fait des spectateurs plus âgés, et un nouveau cycle peut commencer...

Hokuto no Ken 1 - L'Ère de Raoh

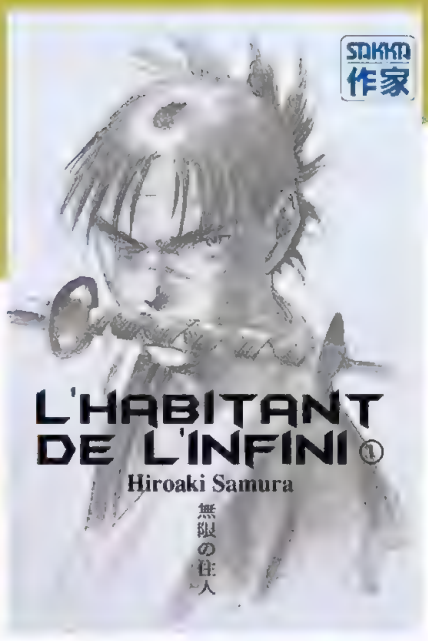
Joséphine Lemercier

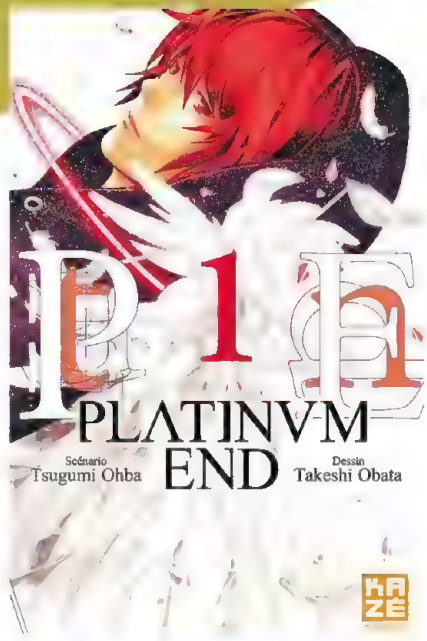
1. Réalisée tous les ans par le Mainichi Shinbun depuis 1947.

Hokuto no Ken 1 - L'Ère de Raoh © 2006 Buronson [OKAMURA Yoshiyuki], HARA Tetsuo / TMS Entertainment Co.,Ltd., North Stars Pictures

L'ÉVOLUTION AU JAPON SELON MASAHIRO CHOYA, DIRECTEUR ÉDITORIAL CHEZ PANINI

Masahiro nous partage une intéressante analyse : « Si certains titres *shônen* sont plus proches du *seinen* que du *shônen* standard, je pense que cela tient surtout à l'évolution culturelle La cible principale des magazines "*shônen*" n'a pas changé depuis leur création. Même si chaque magazine a sa propre cible, tous visent les adolescents. Ce qui a changé depuis, c'est l'environnement culturel autour de ces lecteurs. A l'âge d'or des magazines *shônen*, c'est-à-dire les années 1980-90, le manga (et son adaptation *anime*) était au centre des intérêts pop-culturels des ados, avec les jeux vidéo et la musique. Avec la révolution technologique et l'arrivée d'Internet, des smartphones, des réseaux sociaux et de leurs « Influenceurs la diversification des intérêts pop-culturels a été exponentielle. Les lecteurs potentiels de "*shônen*" sont exposés à un plus large choix de médias mais également de thèmes abordés sous différents angles, à l'instar du streaming de Netflix et de ses concurrents. On sait que cette évolution a profondément impacté le comportement des jeunes, mais elle aurait aussi modifié leur goût pour le manga. Les offres doivent en conséquence se diversifier. En plus, de nos jours, la publication de *shônen* ne se limite pas aux magazines imprimés, il y a plusieurs sites dédiés au "*shônen*" et à ses applications. Les auteurs y semblent plus libres quant aux choix thématiques, tout en gardant le titre "*shônen*". »





LES AUTEURS DE SHÔNEN

Mais qui sont-ils/elles ?

Lorsque nous devons réaliser l'autopsie d'un titre, il est inévitable de creuser le profil de son ou ses auteur(e)s. Qu'est-ce que leurs œuvres racontent à leur sujet ? Premiers éléments de réflexion avec quelques-uns des noms les plus connus.

S'il y a un bout d'eux-mêmes dans leur manga, alors nous pouvons peut-être dresser un portrait des artistes en parcourant leurs créations. Comme nous y reviendrons plus loin dans l'article « effet loupe ? » (p. 22), le cas *Tokyo Revengers* est le plus parlant. Ken Wakui, son auteur, n'y livre pas sa vision du *furyô* mais plutôt un témoignage de sa jeunesse. L'auteur, ancien voyou, a souvent retracé ce type de récit urbain où prime la loi du plus fort. Et pour grandir dans un tel milieu, il vaut mieux être débrouillard. Comme il l'indique dans une interview donnée à nos confrères du site *Le Monde*, le garçon est passé par des petits boulots (en étant hôte notamment). Une expérience qui donne forcément du poids à ses récits suintant le vécu. Évidemment, Tatsuki Fujimoto n'a pas fusionné avec un chien-tronçonneuse mais son identité transpire aussi dans *Chainsaw Man*. Sa passion pour le cinéma et le jeu des références, on la connaît depuis *Fire Punch*, et l'auteur confirme son profil de lecteur devenu auteur. Ce grand fan de Hiroaki Samura (*L'Habitant de l'infini*), a connu sa première publication à 23 ans et est passé par la galère du premier appart' miteux. Comme bon nombre de ses compères, il a pu compter sur l'appui d'un éditeur. En effet, sa série *Fire Punch* s'est vue refuser l'entrée dans le *Jump SQ* mais a rebondi dans le Jump+. Dès lors, et cela se ressent dans ses récits suivants, il est un auteur qui ne se préoccupe que modérément des attentes des lecteurs sur son titre : « *J'ai la sensation que les lecteurs qui ont aimé* Fire Punch *sont ceux ayant fait le tour des autres mangas. [...] Si des gens découvrent les mangas avec* Fire

D.R

Punch, *ils n'y comprendront rien* », disait-il en 2018. Un portrait qui colle parfaitement aux personnages qu'il met en scène : un peu détachés, à la recherche du kif immédiat, et inspirés par la culture pop.

UN PARCOURS, DU TALENT, DU TRAVAIL...

Le duo Demizu Posuka - Kaui Shirai (*The Promised Neverland*) réunit un talent prédestiné à briller et quelqu'un arrivé sur le tard. La première (mais est-elle bien une femme ?), gagnante d'un concours Shueisha à 17 ans, est passée par une école d'art et s'est longtemps signalée dans l'illustration alors que le second (mais est-il bien un homme ?) s'est réorienté après une vie de bureaucrate. Il est difficile de dire ce qui ressort, dans *TPN*, du parcours du scénariste mais il est intéressant de noter ses influences, comme ses années linguistiques en Angleterre. Kaui Shira n'est pas un talent forgé par le *Jump* et les codes de ses *shônen*. Il arrive donc avec ses propres influences, à commencer par *Nerverland*, clin d'œil à Peter Pan. Mais ce n'est pas tout. De son propre aveu, le scénariste exprime aussi certains de ses cauchemars à travers cette œuvre. C'est sans doute l'un des points les plus intéressants tant la peur chez l'enfant est un moteur du titre. Tous deux illustrent un phénomène croissant dans le manga aujourd'hui, les duos d'auteurs revendiqués – Tadashi Agi et Shu Okimoto pour les *Gouttes de Dieu*, Tsugumi Oba et Takeshi Obata pour *Platinum End* et *Death Note* (entre autres), Naoki Urasawa et Takashi Nagasaki pour *Monster* ou encore *Billy Bat*... Si pour certains le succès est venu très tôt, comme Koyoharu Gotouge (32 ans) et son *Kimetsu no Yaiba*, pour d'autres la publication et le succès d'un manga sont une mission plus périlleuse. C'est le cas de Nakaba Suzuki qui vient de conclure *The Seven Deadly Sins*. Considéré par Shueisha comme un auteur ne pouvant réussir seul, il a décidé de pondre 41 tomes de *shônen fantasy* bien remplis chez le concurrent Kodansha, sans le moindre assistant. Quant à ceux qui ont bousculé les habitudes, comme Hajime Isayama, il leur fallait bien avoir conscience de ce que le secteur propose pour livrer une proposition à la marge. Ça peut paraître bête, mais les *mangaka* ne lisent pas tant de mangas que ça une fois qu'ils sont dans la boucle, ils n'ont simplement plus vraiment le temps. Hajime Isayama a toujours considéré qu'il était préférable d'avoir un art dont on se souvienne, même s'il est mauvais, plutôt qu'un art ordinaire. Il a même glané le « Prix du pire dessin » pour *ORZ*, l'un de ses *one-shots*. Il a donc été fidèle à ses principes jusqu'au bout. En définitive, les auteurs d'aujourd'hui comme ceux d'hier et ceux de demain restent et resteront tiraillés entre les demandes d'un marché et leurs propres aspirations. Parfois le talent suffit à se faire une place, à durer. L'essentiel des nouveaux acteurs du *Weekly Shônen Jump* ou du *Weekly Shônen Magazine* sont les lecteurs d'autrefois. Ils et elles essaient donc de proposer leur version du *shônen*, avec des influences plus ou moins bien digérées, ou d'en sortir par des approches plus marginales ou intimes.

> “J'AI COMPRIS QUE CE N'ÉTAIENT PAS LES JEUNES AUTEURS QUI VOULAIENT TOUS FAIRE LA MÊME CHOSE MAIS QUE C'ÉTAIENT LES ÉDITEURS QUI LES Y CONTRAIGNAIENT.”
>
> **SAMURA HIROAKI**

The Seven Deadly Sins

Bruno de la Cruz

NDLR : Les citations de Tatsuki Fujimoto et Hiroaki Samura sont issues des volumes reliés de *Fire Punch* chez Kazé.

The Seven Deadly Sins (Saison 1) © 2014 SUZUKI Nakaba / A-1 Pictures Inc

SÉRIES QUI S'ACHÈVENT : LA FIN DES RÉCITS... SANS FIN ?

Il était une fois, puis deux, puis trois, puis cent...

Plusieurs *shônen* populaires sont terminés ou s'achèvent ces derniers mois au Japon et par ricochet dans peu de temps en France. *The Promised Neverland*, *Seven Deadly Sins*, *Demon Slayer*, bientôt *L'Attaque des Titans*... Hasard de calendrier ou mouvement de fond ? Confrontons les avis.

D'un côté, *One Piece* voit la barre des 100 tomes approcher, tandis que *Détective Conan* l'a dépassée. Gintama continue sa course et vise les 80, *Bleach* et *Naruto* ont tenu au-delà des 70, *Fairy Tail* s'est arrêté peu avant, à 62 tomes tout de même...
De l'autre côté, *Demon Slayer* s'arrêtera à 23, *The Promised Neverland* à 20. *L'Attaque des Titans* ne devrait pas atteindre les 40, ligne dépassée tout juste par *Seven Deadly Sins*.
Au-delà du bête exercice comptable qui peut s'interpréter de diverses manières, y a-t-il aujourd'hui un changement dans la production de *shônen* au Japon ? Selon Satoko Inaba, directrice éditoriale manga chez Glénat, c'est oui : « *On est arrivé à la fin d'une période au Japon où l'on essayait de prolonger une série, parfois contre l'avis de l'auteur. On ne voulait pas arrêter celles qui marchaient. À force, je pense que ça n'a fait plaisir ni au lecteur ni aux auteurs, et aujourd'hui l'éditeur comprend qu'il est peut-être bien de laisser les auteurs finir comme ils l'entendent, quitte à sortir des* spin-off *plus tard, comme* Mars Chronicles *à la suite de* Last Order. » Le lecteur que vous êtes relira sans doute avec un autre œil les *arcs* successifs de *Dragon Ball* entre Freezer et Boo...
Il faut rapidement expliquer comment les choses fonctionnent ici : les *mangaka* à succès qui doivent publier toutes les semaines non seulement écrivent les histoires et en dessinent une partie, mais aussi doivent piloter des assistants, autrement dit gérer une petite entreprise. Son éditeur lui attache un *tantô*, qui assiste l'auteur à différents

DR

degrés : il supervise les planches, contrôle des délais, assure le lien administratif, aide sur les questions économiques, mesure et stimule l'auteur quand il est « à sec »... La qualité de la relation est essentielle et elle peut avoir une incidence considérable sur l'état d'esprit de l'auteur, sur la pression qu'il peut supporter et sur l'appréciation de son travail. Par ailleurs, il faut comprendre qu'une fois installé dans la vie, un auteur qui a une série qui marche sait que s'il arrête, il prend le risque de perdre son confort de vie, de ne pas retrouver un succès similaire ou de devoir licencier ses collaborateurs.

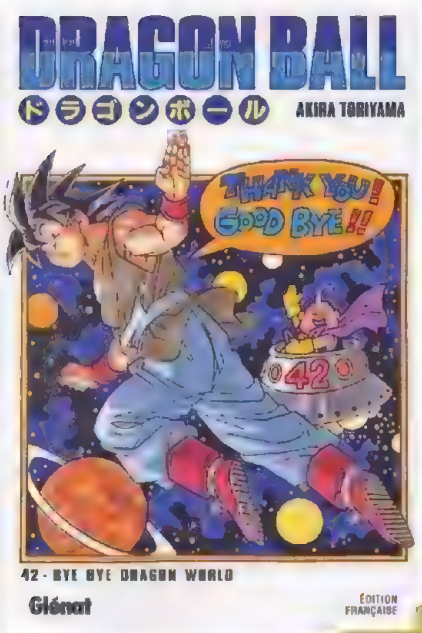
Comment comprendre la longévité de *One Piece* où son auteur est tellement puissant qu'il peut faire exactement ce qu'il veut, comme prendre des vacances ? Eh bien dans son cas, tout simplement : « *Oda veut continuer, il veut aller au bout de son propos et il s'y attèle. Il annonce régulièrement la fin mais c'est un horizon que nous ne voyons pas encore* », sourit Satoko. En d'autres termes, c'est à une sorte de normalisation de la relation entre éditeur et auteur que nous assistons, le rapport de force entre eux s'équilibrant au bénéfice de la qualité des œuvres qui primerait donc sur la quantité.

La durée « raccourcie » de certaines séries a cependant plusieurs conséquences importantes sur leurs déclinaisons en *anime* ou séries *live*. En premier lieu, là où l'édition soutient l'animation et réciproquement, le second peut continuer à produire les dernières saisons avec un impact médiatique moindre. En second lieu, l'engagement d'un producteur peut être refroidi face à une série qu'il ne pensera pas pouvoir installer dans le temps. En troisième lieu, maintenir une production d'*anime* conséquente avec la nécessité d'adapter trois mangas quand auparavant un seul suffisait, a un coût croissant car on ne peut pas, par exemple, réutiliser des séquences, des décors ou des musiques...

Les séries qui s'achèvent portent cependant une promesse, celle que ses auteurs nous enthousiasment encore une fois avec de nouveaux personnages, de nouveaux univers et de nouvelles émotions. À tout prendre, la qualité plutôt que la quantité...

Sébastien Célimon

> **« LA FIN D'UNE PÉRIODE OÙ L'ON ESSAYAIT DE PROLONGER UNE SÉRIE, PARFOIS CONTRE L'AVIS DE L'AUTEUR. »**



Astro, le petit robot

LES FRANÇAIS ET LE SHÔNEN

Une rencontre via des chemins détournés

C'est un cas d'espèce unique et fascinant : le public français a découvert les héros et univers de manga d'abord et avant tout via leurs adaptations télévisuelles. Il n'était alors pas question de *shônen*, de *shôjo* ou d'autres catégorisations aujourd'hui familières. Retraçons cette rencontre originale qui éclaire en partie notre relation approximative au *shônen* tel que les entendent les Japonais.

Ce n'est pas la première fois qu'une œuvre est découverte par le public au travers de ses différentes adaptations et réappropriations. La littérature alimente les œuvres cinématographiques et télévisuelles depuis les origines de ces médias. Songeons à tout ce qu'on doit à Alexandre Dumas, Dickens, Conan Doyle... Au Japon, la puissance créatrice d'Osamu Tezuka a initié non seulement l'essor du manga moderne, mais également celui de l'industrie de l'animation. Même s'il était très inspiré et influencé par le parcours et les réalisations de Walt Disney, Tezuka, en particulier avec *Astro Boy*, a cependant permis l'émergence d'œuvres fondamentalement japonaises, distinctes par leur caractère, leur narration, leurs sujets, des créations du géant américain.

Tetsuwan Atom - Uchuu no Yuusha © 1964 TEZUKA Osamu / Mushi Production

En France, après quelques tentatives éparses au début des années 1970, l'arrivée effective et pérenne des *anime* correspond communément à la première diffusion de *Goldorak* (*UFO Robo Grendizer*), à l'été 1978. Rien que ce choix détone : *Goldorak* était un *spin-off* d'une série culte au Japon, *Mazinger Z*, qui fut proposée elle en 1989 seulement par chez nous. *Mazinger Z* était originellement un *shônen* créé par Gô Nagai, adapté par la toute-puissante Toei dès 1972. L'histoire est connue : les générations d'enfants entre 1978 et 1997 (fin du *Club Dorothée*) ont biberonné des milliers d'épisodes de dizaines de séries aussi diverses que *Nicky Larson* (*City Hunter*), les *Chevaliers du Zodiaque* (*Saint Seiya*), *Cobra* (*Space Adventure Cobra*), *Albator* (*Captain Harlock*), *Ken le Survivant* (*Hokuto no Ken*) et, évidemment, *Dragon Ball*...
Sans le savoir, le public de cette époque était confronté aux imaginaires d'auteurs qui sont désormais connus et reconnus, comme tout récemment Katsuhiro Otomo et Rumiko Takahashi, enfin gratifiés d'un grand prix du Festival international d'Angoulême respectivement en 2015 et 2019. Il est amusant d'avoir aujourd'hui des discussions d'esthètes sur la bonne prononciation des noms des personnages de *Dragon Ball* quand, comme l'auteur de ces lignes, on a grandi avec Tortue Géniale en lieu et place de Kamé Sennin. La prééminence des aînés ne suffit plus désormais.
Quoi qu'il en soit, quand des éditeurs ont emboîté le pas à Glénat dans les années 1990 pour proposer (enfin) des mangas traduits en France, cela s'est fait là encore de manière différente de ce qui existe au Japon. Il y a bien eu des tentatives de magazines comme *Kaméha* ou *Manga Player*, mais au mieux ils étaient mensuels. Aucun magazine de prépublication hebdomadaire à l'instar du *Journal de Mickey* ou de *Spirou* n'a vu le jour. Il faut se rappeler que matériellement cela aurait été quasiment impossible : il n'y avait pas encore Internet, encore moins de haut débit qui permet aujourd'hui l'envoi de planches en haute définition d'un simple clic. À titre de comparaison, quand les éditions LUG ont décidé de proposer des magazines avec des épisodes des super-héros Marvel au début des années 1970, une partie des planches devait être redessinée pour des

« LES FRANÇAIS ONT DÉCOUVERT LES MANGAS EN RECUEIL, APRÈS PLUSIEURS FILTRES ÉDITORIAUX. »

Fresque hommage à *Saint Seiya* (Leon, Mexique).

DR

Hommage à *Hokuto no Ken* (Toulouse).

questions de censure mais surtout de matériel originel dégradé. Imaginez ce travail sur des centaines de pages d'un *Shônen Jump* !
Dès lors, les lecteurs francophones ont découvert les mangas en recueil, après donc plusieurs filtres éditoriaux non négligeables : celui du rédacteur en chef d'un magazine *shônen* qui choisit un projet et le publie. Celui du public qui plébiscite la série et lui permet de continuer. Celui de l'éditeur français qui repère le titre et veut le proposer en France. Et enfin, essentiel même si mal connu, celui de l'auteur qui accepte ou non de voir son œuvre vendue à l'étranger – par exemple, un auteur encore en activité avait demandé qu'une de ses séries soit d'abord finie au Japon avant d'être éditée en France. Par bonheur il n'est pas tombé malade. Pour le dire autrement, ces mangas sont dans une certaine mesure la crème de la crème d'une production gigantesque.
Manga et *anime* poursuivent leur danse joyeuse et entraînante et *AnimeLand* en est le témoin privilégié depuis bientôt 30 ans. Bien avant que le public n'apprenne ce que voulait dire *shônen*, il en avait déjà intégré les codes. Son pouvoir d'attraction avait agi au travers de ses adaptations. En une formule facile mais pertinente, du *shônen* on avait épousé, sinon la lettre, du moins l'esprit.

Sébastien Célimon

Mural *Goldorak* (Mulhouse)

Death Note

RENOUVEAU OU EFFET DE LOUPE ?

Le shônen sait-il se réinventer ?

***AnimeLand* s'interroge si le *shônen* ne serait pas en train de se renouveler suite aux succès incontestables de titres rafraîchissants. Sommes-nous en présence d'idées totalement neuves ou n'est-ce là qu'une variation sur les mêmes concepts ? Petite revue subjective de titres pour tenter une réponse...**

La décennie a connu plusieurs *shônen* ayant fracassé les records de ventes, et les analyses se sont succédé pour expliquer comment et pourquoi *L'Attaque des Titans* ou *One Punch Man* avaient marqué leur époque. Si les deux séries continuent d'assommer les lecteurs à chaque chapitre, elles boxent dans des catégories bien distinctes. Pourtant, elles partagent un succès à l'international, séduisant autant Japonais et Français. Si les versions *anime* ont donné un gros coup de projecteur à ces titres dans l'Hexagone, plusieurs spectateurs et lecteurs ont loupé un concept, pourtant boudé, dans *L'Attaque des Titans*, à savoir sa proximité avec les *mecha* (et on ne parle pas du contexte politique). Oui, à côté de son exceptionnel *storytelling* (avec de vraies conséquences) et de son identité artistique sèchement unique, la série de Hajime Isayama propose bien des héros manipulant d'immenses versions d'eux-mêmes depuis la nuque. Ça vous rappelle quelque chose ?

Ce rappel de concept ou de genre (le *shônen* n'en est pas un) n'est pas un cas unique. *Tokyo Revengers* en constitue un autre exemple. Jouer le mode *furyô* – là aussi un genre totalement boudé en France –, c'est le pari de Ken Wakui qui va apporter une dimension SF (le voyage dans le temps)

Death Note © 2006 OBATA Takeshi, OHBA Tsugumi / Madhouse Production
FUMETSU NO ANATA E © Yoshitoki Oima / Kodansha Ltd

pour narrer un récit très dur, violent et audacieux (avec une homo-romance très nette !). Il offre une approche plus réaliste que le déluré et « pur *shônen* » *Kongoh Bancho* de Nakaba Suzuki.
D'autres titres ne font que changer de terrain de jeu. Ainsi, ce qui prend place chez les Ninja se passe ensuite chez les pompiers, puis les super-héros ou avec des *kaiju* (sauf que le héros de *Kaiju No. 8* est un homme de 32 ans !). Le cas *The Promised Neverland*, maladroitement rattaché à *Death Note* pour sa dimension *mindgame*, est aussi un *survival* magnifiquement écrit et dessiné, digne des meilleurs *page-turning* et qui impose une héroïne, ce qui n'est pas la règle mais bien une rareté, aux côtés de *Claymore*, la partie *Stone Ocean* de *Jojo's Bizarre Adventure*, *Cat's Eyes*....
La qualité n'est pas une vérité absolue : pourquoi une série comme *Samurai 8*, qui proposait une SF plutôt riche, des personnages cherchant leur orientation sexuelle et pléthore de petites idées peu vues en *shônen*, doit-il arrêter sa publication alors qu'*Eden Zero*, énième zone de confort de Hiro Mashima, peut continuer ? Les lois du marché sont parfois insondables.
En revanche, l'auteure Yoshitoki Ôima va bien plus loin avec *To Your Eternity*. Tout en gardant l'une des vertèbres du *shônen* (le *level-up*) elle propose une histoire déstructurée qui se réinvente sans cesse : le cadre et même la forme du héros changent en permanence aux côtés d'une réflexion existentielle d'une grande puissance.
Dans cette idée de renouvellement, le *Hunter x Hunter* de Togashi avait montré la voie avec talent.
Si le *shônen* joue davantage avec ses codes et pioche chez d'autres genres, il n'est sûrement pas plus ou moins violent ou inventif. Rien ne se crée, tout se transforme ?

Bruno de la Cruz

"LE SHÔNEN JOUE AVEC SES CODES ET PIOCHE ICI ET LÀ, MAIS IL RESTE INVENTIF."

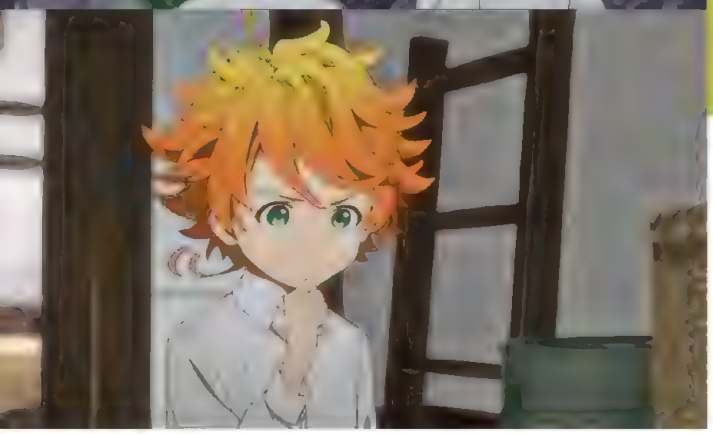
THE PROMISED NEVERLAND

Une série marquante ?

Le manga vient de se conclure en juin dernier au Japon, l'adaptation en *anime* suit son cours et s'apprête à débarquer pour une deuxième saison en janvier 2021. Les deux versions sont différentes et se font écho. Nous en faisons notre exemple le plus significatif. Présentation.

Nombre d'entre vous ont déjà entendu parler de *The Promised Neverland,* que ce soit de l'*anime* ou du *manga*, pour son histoire captivante sans doute : l'orphelinat Grace Field House est un havre de paix pour les enfants qui y vivent sous la protection de leur « Maman ». Cependant, derrière ses apparences tranquilles se cache une réalité beaucoup plus sordide : il s'agit en réalité d'une ferme où les enfants sont élevés comme du bétail pour nourrir des démons. Et leur tendre « Maman » est leur éleveuse. Apprenant la terrible vérité par hasard, les trois plus âgés, Emma, Norman et Ray, cherchent à fuir avec les autres pensionnaires.
Tout se joue dans la narration orchestrée par Kaiu Shirai avec le trait subtilement intranquille de Posuka Demizu.
On commence par un monde mignon où il fait bon vivre, avec le quotidien d'orphelins rythmé par de bons repas, des jeux en extérieur et des tests intellectuels... mais cette image idyllique se brise pour laisser place à un cadre horrifique et une atmosphère pesante. Des indices sont parsemés dans les cases du manga pour aiguillonner et déranger le lecteur. Dans le même ordre d'idée, en soulevant la jaquette ce ne sont pas les mêmes illustrations. Le scénariste nous guide grâce à des petites anecdotes, technique difficile à retranscrire en *anime*. Et comment faire de l'abondance de monologues intérieurs ? Les dialogues occupent une place très importante dans le récit.

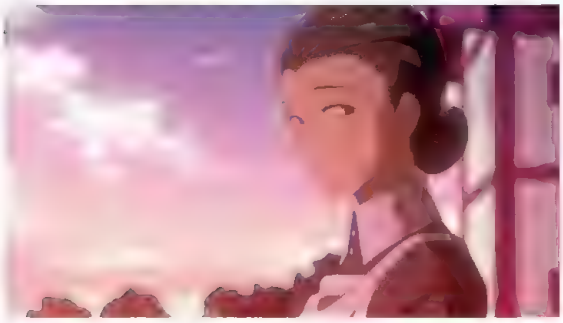
©KAIU SHIRAI/POSUKA DEMIZU/SHUEISHA,THE PROMISED NEVERLAND COMMITTEE

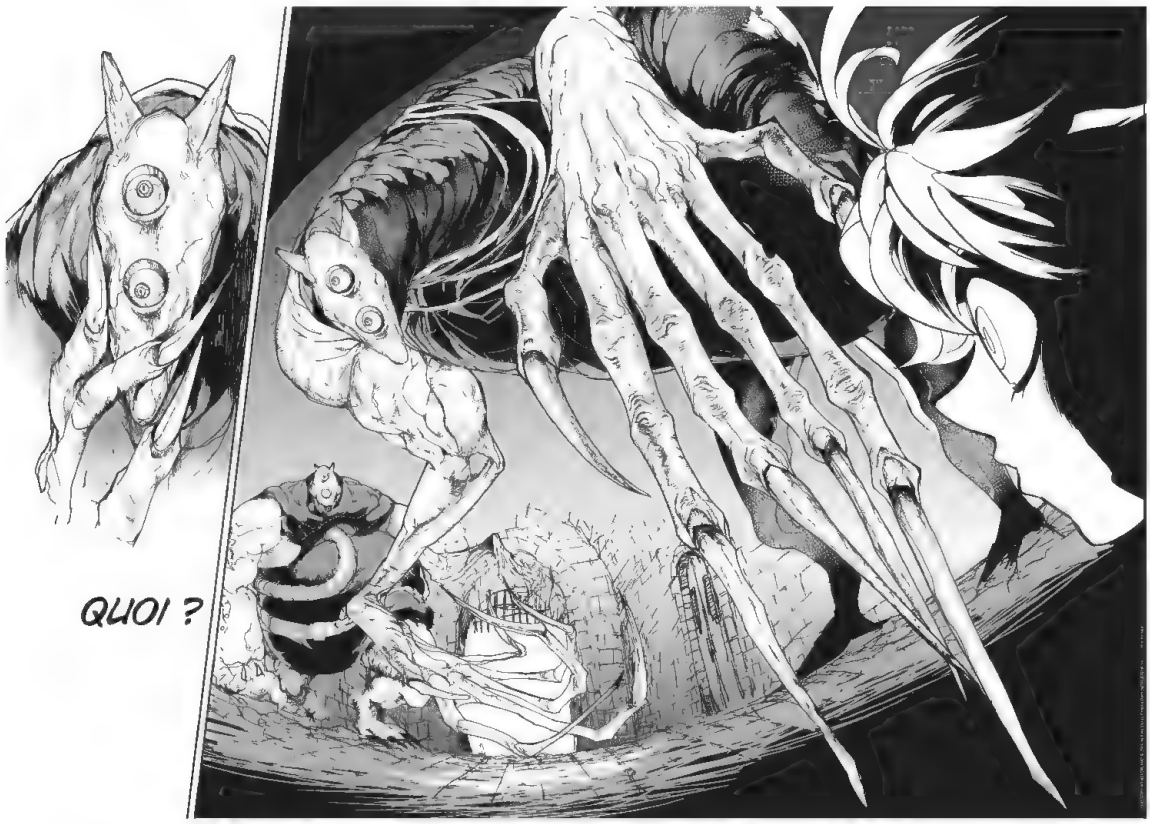


L'*anime* réussit du coup à conserver la même atmosphère et le suspense est correctement distillé. Dans le jeu des comparaisons, la mise en scène de l'*anime* interpelle : pour réduire les monologues intérieurs, elle plébiscite les jeux de regard, les effets sur la couleur, les modulations de la musique... Le spectateur comprend parfaitement le message. Les scènes clés du manga sont retranscrites à la perfection. L'*anime* a su contourner les dessins tremblants et parfois biscornus de Posuka Demizu en choisissant une animation homogène qui marque aussi, mais différemment. Dès lors, quelques aspects s'éloignent de l'œuvre originale, sans la dénaturer. Par exemple, sœur Krone dévoile ses plans à sa terrifiante poupée qui n'existe pas dans le manga. Les suppositions des enfants ne sont pas autant exploitées, ce qui rend l'histoire parfois plus fluide. Une œuvre de cette complexité est un défi à adapter en 12 épisodes, mais les choix de la mise en scène s'avèrent une véritable plus-value face à l'*anime*. Les deux versions restent complémentaires.

UNE ASCENSION FULGURANTE

Prépublié dans le *Weekly Shônen Jump* depuis 2016, *The Promised Neverland* a marqué les esprits avec sa scène *gore* inattendue en conclusion de son premier chapitre. Dans ce type de magazine, il faut frapper fort dès le départ pour se différencier des autres auteurs. Le succès fut tel qu'il remporte en 2017 le prix Shôgakukan, récompense qu'ont auparavant reçue *Dr Slump*, *Détective Conan* ou encore *Full Metal Alchemist*.
The Promised Neverland ne tarde pas à arriver en France aux éditions Kazé et dépasse les attentes des éditeurs en se hissant en sixième position dans les séries les plus vendues en France. L'adaptation en *anime* voit le jour en 2019. La lourde tâche revient aux studios CloverWorks (*Darling in the Franxx* et *Fate/Grand Order*). On retrouve le réalisateur Mamoru Kanbe, connu pour son travail sur *Elfen Lied*, *Letter Bee* ou le *storyboard* de *Your Lie In April*. L'adaptation se concentre sur le premier *arc* du manga (jusqu'au tome 5 environ).
Les thèmes abordés tels que le lien entre un prédateur et sa proie ou la notion de la vie sont gérés d'une main de maître à travers les deux supports. Kaiu Shirai met en place un





face-à-face brillant et d'une tension extrême entre ses personnages. On se demande sans cesse qui sera le plus stratège pour déjouer les pièges de l'autre. Quand on obtient une réponse à une question obsédante, d'autres questions encore plus essentielles apparaissent et ainsi de suite. On sent que c'est un récit mûrement réfléchi depuis des années, comme nous l'a d'ailleurs confirmé Quentin Pillault, éditeur chez Kazé. En effet, le scénariste a proposé l'histoire à l'éditeur japonais et a mis deux ans et demi avant de trouver le bon dessinateur – il a donc profité de tout ce temps pour polir son récit.

Loin des recettes habituelles déjà toutes faites du *shônen*, ici les enfants n'ont aucun pouvoir surnaturel : leur seule arme est leurs méninges. Leurs aventures se déroulent d'abord en huis clos dans les cinq premiers tomes. Par ailleurs, ce n'est pas un héros dont on suit l'histoire mais une héroïne, Emma.

La trame progressive de l'œuvre, l'art du *cliffhanger* et son rythme contrôlé confèrent une véritable force au manga. Tout ça mis ensemble produit un précipité original et corsé dans le monde du *shônen*. Un titre comme *The Promised Neverland* démontre que les éditeurs comme la Shūeisha ne s'endorment pas sur leurs lauriers et recherchent encore des titres forts.

“UNE ŒUVRE DE CETTE COMPLEXITÉ EST UN DÉFI À ADAPTER EN 12 ÉPISODES.”

Ces dernières années ont été marquées par la fin de monuments comme *Naruto*, *Bleach* et bien d'autres. Ils ont inscrit avec leurs prédécesseurs les codes bien définis du *nekketsu*. Aujourd'hui, on sent la vague du renouveau dans le *shônen*, le catalogue se diversifie et tente de nouvelles expériences. Pari réussi pour *The Promised Neverland* !

Au final, la série s'est conclue en vingt tomes. Actuellement en France, on en compte seize. En attendant la fin de parution aux éditions Kazé, une deuxième saison adaptant l'*arc* de l'après-évasion arrive en janvier prochain. Au programme plus d'action dans une plus grande liberté scénaristique et bien sûr de la réflexion.

Agnès André

YAKUSOKU NO NEVERLAND © 2016 by Kaiu Shirai, Posuka Demizu/SHUEISHA Inc

CHAINSAW MAN

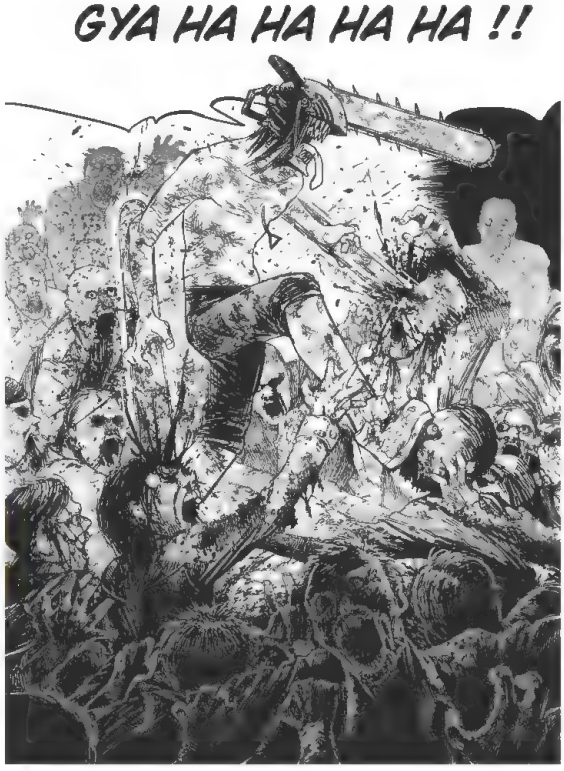
Le shônen qui nous parle

Acteur important du renouveau *shônen* de notre époque, le jeune *mangaka* Tatsuki Fujimoto confirme sa folie et son talent avec *Chainsaw Man*. Ce véritable pari éditorial du *Weekly Shônen Jump*, proposé chez nous par Kazé, dessine une facette du *shônen* moderne et des lecteurs. Avant de passer par la case TV ?

C'est l'histoire d'un mec costumé qui fusionne avec un chien-tronçonneuse et s'écrie « *JE VEUX TOUCHER DES NIBAAAAAAAARDS* ». Voilà comment on pourrait résumer *Chainsaw Man* (présenté pour la première fois dans *AnimeLand* n° 230), mais il serait dommage de se limiter à cette succincte introduction réduisant le manga à un vulgaire délire WTF alors qu'il est bien plus que cela. Premièrement, *Chainsaw Man* est le manga qu'il veut être : bizarre, fascinant, peu enclin à s'accommoder des archétypes (à l'image de son dessin, besogneux). Son auteur, l'insaisissable Tatsuki Fujimoto, est considéré par ses pairs comme un « grand malade » : en 2017, c'est Sui Ishida (*Tokyo Ghoul*) qui disait : « *Il vaudrait mieux que Tatsuki Fujimoto prenne rapidement conscience qu'il est encore bien plus taré qu'il ne l'imagine.* » Ce à quoi l'intéressé nous avait répondu : « *Je n'en ai pas conscience moi-même mais mes assistants et mes amis me disent souvent que je suis bizarre. C'est probablement vrai.* »

VIOLENT ? NON, CONSCIENT.

Après avoir proposé une œuvre mêlant un X-Man, une réalisatrice et des incursions dans le 4e mur avec *Fire Punch*, Tatsuki Fujimoto continue de jouer avec la mise en abyme indiquant être en train de faire un manga déroutant et malmenant les codes, à tel point qu'on se demande régulièrement si nous tenons bien un *shônen* entre les mains. Quand bien même la classification des titres au Japon n'est pas parole d'évangile, les éditeurs visent bien les jeunes lecteurs avec ce titre. Il serait très imprudent de dire que le lectorat est avide de titres toujours plus violents ou cinglés, mais la prépublication de manga demeure un marché très concurrentiel, dans lequel l'aura et le CV s'effacent vite (coucou *Samurai 8*) et où seule l'œuvre doit s'imposer. Tatsuki Fujimoto se



Ghost in the Shell © 1995 SHIROW Masamune / Production I.G, Bandai Visual

montre très généreux avec son titre où folie et génie se tiennent par la main.
D'abord, il invente un personnage central se moquant de la quête des héros. La majorité des *shônen* présentent un protagoniste à la mission, personnelle ou pour le bien commun, bien identifiable, capable de s'étaler sur plusieurs chapitres. Ici, point de plan sur la comète, le héros parvient très vite à son but, à savoir manger un petit déjeuner décent et côtoyer une belle fille. Un peu plus loin, son rêve suivant est de toucher une poitrine, puis d'avoir un premier baiser (au goût de vomi). Amoral, je-m'en-foutiste, calculateur, et ne voyant pas plus loin que le bout de son nez, ce héros est mû par une ambition démesurée, follement humaine, forgée au gré des pages que l'on tourne. À une époque difficile où la jeunesse appréhende un avenir peu glorieux, n'est-ce pas une merveille d'identification (et de lucidité) que de donner vie à un héros cherchant son bonheur (immédiat), aussi dérisoire soit-il, aux yeux des autres ?

On l'a compris, malgré le cadre fantastique – les personnages combattent des démons –, les motivations des uns et des autres sont ancrées dans notre société. L'une des collègues du héros devient chasseuse de démons car sa seule autre possibilité était « de faire les trottoirs », tandis qu'une autre veut dominer l'espèce humaine en gagnant le prix Nobel de la paix et en augmentant la TVA. Le manga a le sens du verbe, un peu façon Tarantino (on connaît l'amour de l'auteur pour le cinéma), et si ce franc-parler n'es pas totalement nouveau, il souligne l'évolution d'une partie du *shônen*.
Si les titres ont (et c'est encore le cas avec *My Hero Academia*) partagé en priorité des valeurs positives (entraide, dépassement de soi...), alors *Chainsawn Man* s'inscrit dans une mouvance où ces habitudes sont peut-être devenues désuètes pour des lecteurs et lectrices chevronnés. Bien qu'il n'invente rien (ça reste une chasse aux démons, dans le fond) il transforme assez les habitudes pour

“FUJIMOTO SE MONTRE TRÈS GÉNÉREUX : FOLIE ET GÉNIE SE TIENNENT PAR LA MAIN.”

Ghost in the Shell © 1995 SHIROW Masamune / Production I.G, Bandai Visual

livrer une expérience défoulante. Par exemple, *exit* le sacro-saint *level-up* (qui a toujours été un écran de fumée) des *shônen*. Ici, c'est le personnage à qui « il manque une case » qui fera le plus de dégâts. Et ça fonctionne tout aussi bien.

À LA TV, UNE AUTRE HISTOIRE

Nous vivons une époque où le portage d'un manga, célèbre ou pas, apparaît comme une évidence. La production et les plannings n'ont jamais été aussi chargés, mais ça n'empêche pas certains studios de tenter le diable en acceptant projet sur projet. On ne serait donc pas surpris de voir *Chainsaw Man* rejoindre le catalogue des diffusions prévues pour 2021. À l'heure où nous bouclons ces lignes, aucune source fiable ne confirmait une adaptation TV du titre de Tatsuki Fujimoto. Il ne faut pas oublier que *Fire Punch* ne reste pour l'heure qu'un manga, et que ce n'est pas anodin tant cet excellent titre était irrévérencieux, provocateur en plus d'être violent et de traiter de religion (une thématique souvent ennemie pour le format TV au Japon).
Il faut aussi garder en tête que les audimats ne sont plus autant profitables pour les chaînes TV et que les producteurs/comités de production restent essentiels pour donner vie à un projet, sans parler de la disponibilité des talents de l'industrie. En outre, une bonne partie des mangas violents ou casse-gueule à adapter sont passés par le VOD (on pense à *L'Habitant de l'infini* chez Amazon Prime Video ou le singulier *Dorohedoro* par Netflix). Il faut donc que les planètes s'alignent pour voir un bon *anime* de *Chainsaw Man*, cru et assumé, sur nos écrans, c'est-à-dire sans « javellisation » comme l'a connu *The Promised Neverland*. En effet, le staff avait indiqué avoir caché l'apparence des monstres et certaines scènes pour que la série puisse être diffusée. Résultat, si l'adaptation affiche un vrai travail, elle ne transpire pas la même expérience que le manga (cf. présentation dans ce dossier). Il serait impensable et stérile de voir un tel traitement pour *Chainsaw Man*.

Bruno de la Cruz

TCHAC
ON A DÉCIDÉ DE FAIRE COMME TOI, ET DE PASSER UN CONTRAT AVEC UN DÉMON...
POUR GAGNER EN PUISSANCE ET RAFLER PLUS DE BLÉ...
TU VOIS, NOUS AUTRES, YAKUZAS...

L'ATTAQUE DES TITANS

Les monstres ne sont pas ceux que l'on pense

Alors que L'Attaque des Titans s'achève, il est temps de revenir sur ce qui fait de la série un cas exceptionnel dans le shônen contemporain : un univers incroyablement complexe.

Comme la plupart des *shônen*, *L'Attaque des Titans* (*AoT*) met en scène des adolescents qui deviennent adultes en faisant face à des situations exceptionnelles. Mais *AoT* est bien plus qu'un récit de formation. Il s'agit d'un croisement entre *Game of Thrones* et *Matrix* dans un univers de *fantasy* médiévale où les dragons sont remplacés par des Titans.

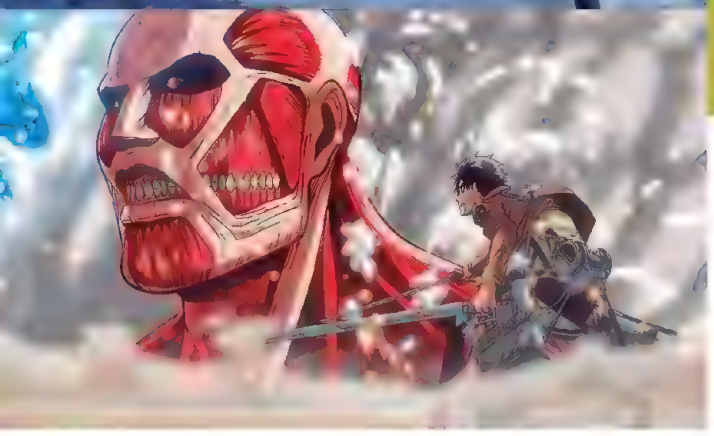
GORE ET IMPRÉVISIBLE

La série de Hajime Isayama comporte de nombreux points communs avec d'autres *shônen*. Un début traumatisant avec la disparition de la mère évoque *Fullmetal Alchemist*. Au lieu de perdre des parties de leur corps et jurer de les récupérer, les enfants de *Shingeki no Kyojin* veulent se venger et s'engagent dans l'armée.

Les trois héros d'*AoT*, Eren Jäger, sa sœur adoptive Mikasa Ackerman et leur ami Armin Arlelt, font face à des situations bien plus *gore* que les frères Elric. Voir sa mère avalée par un monstre géant alors que d'autres « titans » déchiquettent des voisins n'est pas anodin... C'est d'ailleurs en raison de cette violence que la série est publiée dans la collection Seinen chez Pika alors qu'au Japon il s'agit d'un *shônen manga*.

Contrairement au style rond et clair de Hiromu Arakawa, le graphisme d'*AoT* lui donne une atmosphère plus sombre. Les nombreux traits de plume irréguliers,

Based on the manga "Shingeki no Kyojin" by Hajime Isayama originally serialized in the monthly BESSATSU SHONEN magazine published by Kodansha Ltd
©Hajime Isayama,Kodansha/"ATTACK ON TITAN"Production Committee All Rights reserved



le côté hachuré et l'utilisation des trames donnent un côté presque sale aux planches, ce qui convient bien à l'univers où la mort est omniprésente. Comme dans *FMA*, les héros devenus adolescents rencontrent une galerie de personnages hauts en couleur

COMPLEXITÉ DES MENSONGES D'ÉTAT

Contrairement à beaucoup de séries qui improvisent au fil de la publication (du type *Dragon Ball*), *AoT* est dès le départ bien défini. L'auteur a même refusé de faire des concessions pour être publié par le prestigieux magazine *shônen Jump*. C'est pourquoi il est publié chez Kodansha, dans un mensuel, afin de lui laisser plus de temps et d'espace pour la création d'un chapitre. Il a planifié la fin de l'intrigue, même si au cours de la création il a insisté sur des éléments plus que d'autres et qu'il a répondu aux attentes des fans en mettant en valeur certains personnages. Les relations entre

“GRÂCE À LA PUISSANCE DU RÉCIT, LE LECTEUR PASSE OUTRE CERTAINS DÉFAUTS : HAJIME SAIT NOUS TENIR EN HALEINE.”

au sein de l'armée. Certains deviennent leur mentor, d'autres les poussent à s'améliorer de manière parfois rude. Tous apprennent à se connaître et se faire confiance au cours de combats épiques et de situations de survie.

Parmi ces militaires, Livaï est sans doute le plus complexe et le plus populaire. Petit par sa taille mais super efficace et impitoyable au combat, il est la meilleure arme de l'humanité contre les Titans. Le personnage a d'ailleurs sa propre série *spin-off*. Mais comme dans *Game of Thrones*, tous les personnages auxquels le lecteur s'attache peuvent mourir à tout moment dans des circonstances atroces. Ce point rend l'intrigue encore plus captivante que la simple découverte des mystères derrière les Titans. Pour ceux qui suivent la série depuis ses débuts au Japon en 2009, la disparition de certains personnages est vraiment marquante.

les différents lignages et les stratégies de combat sont extrêmement bien pensées. Cette maîtrise de l'univers se perçoit dans la progression du récit, qui passe très vite des préoccupations d'adolescents à une échelle plus large concernant le monde dans lequel ils vivent. Les questions initiales au sujet de la nature des Titans laissent place à des interrogations plus vastes. Le doute ronge toutes les convictions des personnages.

On découvre au fil des chapitres que les monstres ne sont pas ceux que l'on pense, que les nombreuses intrigues de palais permettent de dissimuler ceux qui détiennent réellement le pouvoir, que les trois murs protégeant les derniers humains au monde ne sont pas exactement des remparts contre les dangers extérieurs. Comme dans *Matrix*, les héros s'engagent dans la découverte de la réalité et comprennent

à quel point tout leur univers de référence n'est qu'un mensonge d'État. C'est par ce dévoilement progressif que l'on ne peut s'empêcher de tourner les pages du manga. C'est grâce à la puissance du récit que le lecteur passe outre le côté presque laid des premiers tomes, la raideur des personnages et les scènes de combat parfois un peu confuses. Plus qu'un dessinateur, Hajime Isayama est un incroyable conteur qui sait nous tenir en haleine.

UNE ADAPTATION MAGNIFIANT L'ORIGINAL

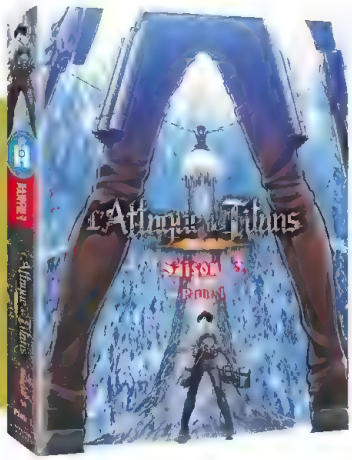
De même que le *mangaka* a plus de temps pour peaufiner ses chapitres, le studio d'animation a plus de latitude pour adapter la série que lorsqu'il s'agit d'une série annuelle à diffusion hebdomadaire du type *One Piece*. Ainsi l'*anime* condense certains chapitres, et modifie l'ordre des scènes pour que l'impact sur le spectateur soit plus grand. Les réalisateurs de Wit Studio ont parfois des suggestions de l'auteur pour renforcer la tension narrative. Dans l'épisode 38, une scène au bord de l'océan laisse planer le doute sur la survie des héros.

Si dans le manga, les combats aériens contre les Titans semblent impressionnants, dans l'*anime* ils sont bien plus prenants. L'impression de vitesse et la disproportion des combattants se voient accentuées par des séquences d'animation fluides et une bande-son véritablement épique. Plus encore, les doubleurs japonais parviennent parfaitement à retranscrire les moments d'horreur face aux morts écœurantes. De même, les scènes de doute et de prises de décision aux conséquences désastreuses sont parfaitement portées à l'écran dans une mise en scène sobre et efficace.

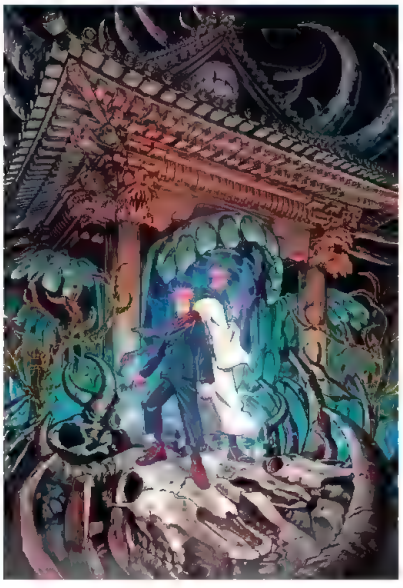
La version française est à saluer au niveau du doublage qui parvient à rendre les peurs et les doutes des héros. Pour ceux qui n'auraient pas le courage de faire une *binge session* des premières saisons d'*AoT*, les films condensent l'intrigue principale de manière efficace. Mais vous y perdrez en termes d'attachement émotionnel avec les personnages et ne percevrez pas autant la cruauté de leur disparition inattendue.

Bounthavy Suvilay

LA SAISON 3 EN VIDÉO



Based on the manga "Shingeki no Kyojin" by Hajime Isayama originally serialized in the monthly BESSATSU SHONEN magazine published by Kodansha Ltd
©Hajime Isayama,Kodansha/"ATTACK ON TITAN"Production Committee All Rights reserved



JUJUTSU KAISEN

Assez occulte pour être culte ?

Alors que de nombreux titres de premier plan ont tiré leur révérence, la scène *shônen* s'est vite trouvé des remplaçants de choix, parmi lesquels *Jujutsu Kaisen* d'Akutami Gege. Au-delà de ses qualités certaines, qu'est-ce que le succès de la série témoigne sur l'état du *shônen* actuellement ?

Le manga *Jujutsu Kaisen* – que l'on pourrait traduire par « tour de magie » – serait à ranger parmi les *shônen* relativement codifiés. Et, au-delà de ses nombreux points forts, c'est peut-être là son meilleur atout d'un point de vue commercial. Le lectorat japonais a souvent apprécié les *shônen* dans lesquels les personnages affrontent démons et autres *yokai*. De *Bleach* à *Orient* en passant par *YûYû Hakusho* et même *Shaman King*, la liste est longue. *Jujutsu Kaisen* (*JJK*) renoue ce lien (et l'exorcisme) dans un cadre moderne et suivant une construction relativement classique. Avant de la décortiquer, c'est peut-être un argument rassurant pour les lecteurs que de mettre les pieds dans un titre aux contours balisés, qui sait où il va. Si *Chainsaw Man* est un titre imprévisible et déroutant, si *Samurai 8* a peut-être proposé une SF trop radicale, *JJK* propose un visage familier, à l'image de son personnage principal, bon, soucieux des autres, courageux, drôle et toujours positif. Un profil qui séduit encore, que vous soyez gros lecteur ou novice en lecture de manga. La série décline les séquences habituelles, à commencer par les phases d'entraînement, de tournoi, et ce héros qui devient ce qu'il combat : après Eren qui est un titan, le

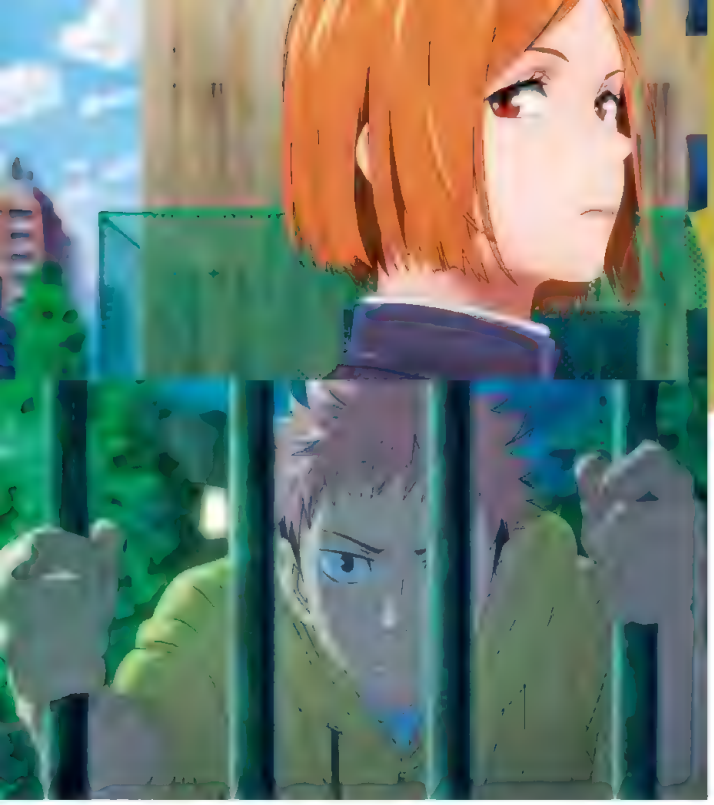
© Gege Akutami/Shueisha, JUJUTSU KAISEN Project

héros de *Kaiju No.8* qui devient un Kaiju, voici que le protagoniste devient un démon pour combattre des démons. Toujours sur la thématique du monstre, un voile horrifique habille aussi la série. Il se situe dans le pacte maléfique du héros – qui doit avaler un vilain doigt de démon – mais aussi dans le *monster-design*, qui bannit le classieux pour épouser le repoussant (la série aligne vraiment quelques tronches dégueulasses). Là aussi, les jaquettes laissaient présager une plongée plus profonde dans l'horreur et la noirceur. Un *shônen* qui n'assumerait pas totalement son penchant *dark fantasy* ? Attendons de voir comment évolue le pacte liant le héros à son démon (deux personnalités dans le même corps) avant de tirer de hâtives conclusions.

“À L'IMAGE DE SON HÉROS PLEIN DE QUALITÉS, JJK PROPOSE UN VISAGE FAMILIER.”

UN BON ÉLÈVE, C'EST TOUT ?

Alors, *Jujutsu Kaisen* ne serait qu'une leçon trop bien récitée d'une formule gagnante ? Non, tout simplement parce que de nombreux *shônen* respectent les poncifs du genre sans faire leur trou. Akutami Gege a un sacré talent, et c'est certainement là que la différence se fait sentir. On trouve des éléments qualitatifs d'un titre que l'on peine parfois à saisir tellement ils sont bien amenés. Ainsi, si l'auteur semble piocher chez Yoshihiro Togashi[1] sa propension à être didactique et à partager la moindre information sur les règles de son univers (hiérarchie des démons, manipulation des pouvoirs...), il se débrouille comme un grand pour introduire de nombreux personnages (il y a des protagonistes secondaires succulents), cerner des enjeux et être fluide dans sa narration. Ainsi ses gags arrivent sans lourdeurs, même ceux jouant de la répétition graphique. Les scènes de baston



sont aussi très réussies, pleines de panache, tel l'affrontement rapproché contre Choso, un bijou de découpage. L'utilisation de l'Extension – une technique qui permet aux personnages de créer un environnement de combat (un temple, une taverne, l'Espace) – apporte une dimension tactique supplémentaire en plus d'une petite claque graphique. Gege Akutami est un très bon dessinateur, à l'aise sur l'anatomie, et son ambition se mesure à l'angle de ses plans et ses nombreux décors. Quant à l'histoire, si elle ne déchiffre pas le paysage *shônen*, elle se montre suffisamment solide pour nous accrocher aux planches (il part d'une intrigue simple pour la complexifier peu à peu).
Mais toutes ces qualités, aussi indéniables soient-elles, ne peuvent se targuer pour le moment d'être novatrices ou de revisiter le genre. Et de se demander : peut-on reprocher à un manga de ne pas être marginal s'il ne le souhaite simplement pas ?

UN ANIME ENTRE DE BONNES MAINS

Le succès de *Jujutsu Kaisen* a été immédiat, à tel point qu'une adaptation en *anime* fut annoncée un an et demi après le lancement du titre, ce qui signifie que cela était décidé encore plus tôt en interne. Comme évoqué dans ce même numéro – voir notre chronique de *The God of High School* –, le studio MAPPA déploie une activité de dingue en 2020 (avec huit *anime* produits ou à produire).
La diffusion fait ses débuts en octobre sur Crunchyroll et le studio a confié le portage à des talents qu'il connaît bien. Ça commence par le réalisateur Park Seong-Hu (cf. chronique *The God of High School*), un animateur/réalisateur habitué à la castagne. Ça se prolonge avec l'expérimenté animateur Tadashi Hiramatsu (57 ans) au poste de *chara designer*, qui a déjà tenu ce rôle sur l'excellent *Yuri!!! On Ice*. Il permet de stabiliser le trait souvent fougueux de Gege Akitami. Les premières séquences entrevues du format TV respectent la dimension spectaculaire du titre, et il faut espérer que le studio ne tire pas la langue en fin de parcours (le format ne sera pas de 12 épisodes…), comme souvent avec certains projets énergivores chez MAPPA.
On peut compter sur le scénariste star Hiroshi Seko pour cristalliser des moments de tension et faire souffler le staff si besoin (une tâche dont il s'était parfaitement acquitté dans *L'Attaque des Titans*).
Enfin, il ne faut pas oublier que si les magazines de prépublication doivent trouver les remplaçants à leurs *shônen* phare, les chaînes TV doivent leur emboiter le pas et les imiter. Avec les *Titans* et *JJK*, MAPPA joue gros. Et en cas de succès c'est toujours un beau palmarès sur le CV pour emporter l'adhésion des futurs comités de production…

Bruno de la Cruz

1. Dans une interview relayée par l'éditeur du manga, Ki oon, l'auteur indique être fan de l'*arc* Sensui dans *Yûyû Hakusho*, mais aussi de *Level E*, autre titre de l'auteur

© Gege Akutami/Shueisha, JUJUTSU KAISEN Project

©2017 REKI KAWAHARA/KADOKAWA CORPORATION AMW/SAO-A Project

SWORD ART ONLINE

Du jeu en ligne à la découverte de l'âme

***Sword Art Online* (*SAO*) n'est pas à la source un manga mais une série de romans. Qu'à cela ne tienne, c'est un *shônen*, et du meilleur cru ! L'univers créé permet de jouer sur plusieurs niveaux de réalité, ce qui rend l'intrigue plus complexe que beaucoup de séries. Voici pourquoi *SAO* est l'un des récits d'anticipation les plus intéressants et mérite ce focus.**

À première vue, le pitch de *SAO* n'est pas vraiment inédit : des joueurs de MMORPG (jeu de rôle en ligne) se retrouvent soudain bloqués dans le jeu, incapables de retourner dans le monde réel. Dès 2002, cette thématique est à l'origine de « .hack », univers de fiction qui était développé en parallèle sous la forme d'une série télévisée et de jeux vidéo. Les épisodes de *.hack//SIGN* explorent les ressorts psychologiques des joueurs. Depuis lors, de nombreuses séries d'*anime* exploitent le même point de départ : *Log Horizon* (2013-2015), *Grimgar of Fantasy and Ash* (2016) ou *Overlord* (2017-2018).
Mais la particularité des romans de Reki Kawahara réside dans la description du monde virtuel. Il faut dire que les récits ont d'abord été soumis à un concours annuel de roman organisé par une filiale de l'éditeur Kadokawa. Devenu célèbre pour les *light novels Accel World* en 2009, il a remanié le récit qu'il publiait initialement en ligne depuis 2002 pour créer *SAO*.

TUER N'EST PAS JOUER

Dans le monde de *SAO*, les interfaces homme-machine se sont développées au point où la VR se branche directement au cerveau par le biais d'un casque (Nerve Gear). Si cette technologie existe bel et bien dans notre monde quotidien, elle ne permet que d'effectuer des actions très rudimentaires dans un jeu vidéo. Dans *SAO*, l'immersion est totale et inclut tous les sens. Les joueurs semblent presque dormir avec le casque en tête pendant qu'ils jouent.
En 2022, 10 000 joueurs se connectent à un nouveau MMORPG en VR intitulé « Sword Art Online » (d'où le titre de la série). Le créateur du jeu leur annonce qu'ils sont en réalité prisonniers de celui-ci et ne peuvent retourner dans le monde réel qu'en tuant le boss de fin dans Aincrad, forteresse volante de 100 niveaux.
Pour corser le tout, une mort en jeu est une mort réelle. Pas de « *respawn* » pour refaire le niveau. De plus, si les proches tentent d'enlever le Nerve Gear d'un joueur, celui-ci meurt également. Du coup, dans le monde réel (*IRL*), les corps mêmes des joueurs sont tous transférés en hôpital pour être nourris et protégés pendant que leurs esprits s'organisent en jeu.
Dans un premier temps, certains joueurs désespérés se suicident, mais les gens s'organisent pour mieux survivre avec les règles du jeu. Certains semblent même plus heureux dans le jeu que dans la « vraie » vie. Parmi les joueurs, le héros ayant pour

©REKI KAWAHARA/ASCII MEDIA WORKS/SAO Project

pseudonyme Kirito possède un avantage sur les autres : il faisait partie des bêta-testeurs et a une expérience de cet univers virtuel plus importante. Par ailleurs, il est capable de combattre avec deux épées, ce qui en fait un redoutable épéiste.

À LA RECHERCHE DE L'ÂME SŒUR

Toute la première partie des romans repose pour la construction de l'univers sur un mélange d'*heroic fantasy*, d'anticipation (informatique et interface biologique) et de romans à énigme (qui est le créateur du jeu et pourquoi a-t-il séquestré les gens ?). La justesse et la cohérence des comportements des joueurs démontrent à la fois une très bonne connaissance des MMO et de la psychologie humaine.
De manière presque classique, Kirito devient un héros digne de ce nom face à la mort de ses amis et lors des affrontements de plus en plus sanglants. En chemin, il tombe amoureux d'Asuna, redoutable guerrière qu'il espère retrouver dans le monde réel. Malheureusement, une fois que le boss du jeu est vaincu, plusieurs centaines de joueurs restent dans un état comateux comme s'ils étaient encore dans un VRMMORPG !
Débute alors un second *arc* narratif pour résoudre le mystère et la découverte d'un nouveau MMORPG intitulé *ALfheim Online*. Inspiré par la mythologie nordique, l'univers permet de rester dans l'*heroic fantasy* mais avec une atmosphère différente. Au cours de la découverte du jeu et de son enquête pour retrouver Asuna, le héros fait la connaissance de Leafa, joueuse qui se révélera être en réalité une personne plus proche qu'il ne pouvait l'imaginer. Si la mort n'est plus un danger en jeu comme dans la première partie de l'intrigue, les menaces restent importantes puisque Kirito découvre au fil de ses aventures que les joueurs sont soumis à des expérimentations illégales. Les romans suivants prolongent les questionnements éthiques avec de nouveaux univers virtuels.

QU'EST-CE QU'UNE ÂME ?

Outre l'exploration de différents MMO aux ambiances très différentes, les aventures de Kirito permettent de montrer toutes les qualités et les défauts qui distinguent les humains des personnages non joueurs (PNJ). Mais elles permettent aussi de questionner la séparation entre les logiciels et les hommes. Si la simulation est suffisamment perfectionnée, peut-on vraiment distinguer les deux ?
Plus la série avance, plus les enjeux sont grands et l'on passe du délire d'un simple créateur atteint de folie à des conflits géopolitiques. Plutôt bien mis en scène par le studio A-1 Pictures depuis 2012, les combats en jeu permettent de rendre les questionnements éthiques moins abstraits. Là où les films de *Ghost in the Shell* peuvent être un peu verbeux, *SAO* sait rester efficace et soulève des questions chez le spectateur sans le noyer sous les citations. La série reste toujours distrayante et chaque épisode propose un mélange équilibré entre la romance, la découverte d'un MMO, les combats, l'enquête dans le monde réel et les questions éthiques.
En France, nous avons la chance de pouvoir lire le roman original en traduction chez Ofelbe depuis mars 2015. L'importance de *SAO* est d'autant plus grande que la série a permis de lancer Wakamin en tant que plateforme de vidéo à la demande. Certes, ce n'est pas le premier *anime* que la société française diffuse, mais il s'agit de leur premier gros succès en streaming à partir de 2012 et en DVD en 2013. Comme la seconde série est diffusée par @ Anime, le casting vocal est différent de la première saison. Mais le tout reste vraiment un incontournable de l'*anime* contemporain.

Bounthavy Suvilay

©2017 REKI KAWAHARA/KADOKAWA CORPORATION ANW/SAO-A Project

MY HERO ACADEMIA

Super-héros version Shônen Jump

À première vue, *My Hero Academia* est un mélange entre les récits centrés sur le quotidien de lycéens et des comics de super-héros américains. En réalité, ce manga parvient à surpasser les comics et à renouveler le *shônen* en proposant un mélange efficace entre combat et réflexion sur la définition de héros.

Depuis 2014, *My Hero Academia* (*Boku no Hîrô Akademia*) nous permet de suivre l'évolution d'Izuku Midorya, adolescent fan du super-héros appelé modestement All Might (« tout puissant »). Dans l'univers créé par Kōhei Horikoshi, les humains ont des mutations génétiques leur conférant des pouvoirs appelés alter. Certains sont impressionnants : produire et diriger l'eau, le feu, la glace ou l'électricité représentent des attributs intéressants. D'autres sont moins utiles. Pour lutter contre ceux qui emploient leur alter à des fins criminelles, des « héros » professionnels sont formés et embauchés. Ils aident les forces de l'ordre et sont souvent traités comme des célébrités, médiatisation qui rapproche d'ailleurs *MHA* de *One-Punch Man*.

QU'EST-CE QU'UN HÉROS ?

Malheureusement, notre héros Izuku Midorya fait partie des 20 % de la population ne possédant aucune mutation, contrairement à son camarade de classe Katsuki Bakugo qui est capable lui de produire des explosions. Constamment raillé et traité de *deku*, bon à rien en japonais, autre

© 2019 My Hero Academia The Movie Project
© K. Horikoshi/Shueisha

prononciation possible de son prénom, le héros ne perd toutefois pas espoir. Il espère rencontrer un jour All Might son idole et devenir son égal.
Ce début d'apparence classique est en fait un renversement des héros de *shônen*. Izuku n'a aucune aptitude physique, aucun talent et aucune ascendance prestigieuse. Il est littéralement bon en rien. Même s'il passe son temps à documenter les faits et gestes des héros officiels, il ne peut pas les imiter car la simple volonté ne peut remplacer un alter. Lorsqu'il rencontre enfin All Might, celui-ci lui dit qu'il ne pourra sans doute pas devenir un héros professionnel.
Toutefois, Izuku se comporte en héros, et cela change tout. Face au danger, il est le seul à tenter de porter secours à son ami quand bien même il n'est pas de taille à lutter contre l'ennemi. Et c'est cette attitude qui, en dépit de son absence d'alter, en fait un « vrai » héros. En ce sens, *My Hero Academia* est une œuvre particulièrement réjouissante car elle redéfinit la notion même du héros. Ce n'est pas ce que l'on est (avoir un alter ou non) ; c'est ce que l'on fait (se sacrifier pour porter secours aux autres).

> “LA MAÎTRISE PROGRESSIVE DU POUVOIR SYMBOLISE LE PASSAGE À L'ÂGE ADULTE.”

Par la suite, l'un des principaux antagonistes justifie ses meurtres en soutenant que les héros professionnels sont des usurpateurs, de faux héros qui n'agissent que pour eux-mêmes ou contre rémunération. Ils n'ont pas l'attitude altruiste d'All Might, agissant sans demander de contrepartie. L'intrigue met en valeur l'éthique des personnages et leurs actions au lieu de considérer les règles comme immuables. Au lieu de juger Izuku pour ce qu'il est (sans alter), All Might l'apprécie pour ce qu'il fait.

RÉDEMPTION DES PÈRES

La seconde nouveauté de *My Hero Academia* est de mettre en scène la rédemption d'un père. All Might devient le mentor d'Izuku après son geste héroïque. Il lui donne également en héritage un alter qui a la particularité de ne pas se transmettre de manière génétique. Mais l'adolescent est incapable de maîtriser ce pouvoir. All Might entreprend de le former et de renforcer son corps pour qu'il puisse utiliser à peine 1 % de cette puissance. La maîtrise progressive du pouvoir est une métaphore limpide du passage à l'âge adulte après une

phase de développement corporel. Une fois de plus, ce qui fait d'Izuku un héros ce n'est pas le pouvoir en soi, mais ce qu'il en fait, sa façon de se sacrifier pour aider autrui.
Le rapport filial d'All Might et Izuku est souligné par les autres duos père-fils. Ainsi, Katsuki Bakugo est jaloux de cette relation et aurait aimé être lui désigné héritier. De son côté, Shoto Todoroki hait son père et refuse d'utiliser les pouvoirs qu'il lui a légués. Au fil des chapitres, on découvre que le principal adversaire d'All Might a formé un successeur qui est en réalité le fils d'une personne qui lui est chère. Ces nombreuses variations sur la dynamique père-fils permettent de montrer les difficultés à être un bon guide, ni trop sévère ni trop complaisant. De même que les adolescents apprennent à maîtriser leur pouvoir et devenir adultes, les parents découvrent comment mieux assumer leur rôle et guider leur héritier dans le droit chemin.

COMBATS STRATÉGIQUES

Ces deux thèmes sous-tendent toute la série qui joue aussi sur des éléments plus stéréotypés des séries pour adolescents. Les scènes humoristiques et le *fan service* alternent avec les combats plus sombres. Ceux-ci sont parfaitement mis en valeur dans l'adaptation télévisée du studio Bones. Contrairement aux films de super-héros américains, le plaisir de l'*anime* ne repose pas que sur le spectacle « pyrotechnique ». Outre les effets spéciaux et les multiples explosions, la série parvient à rendre la tension dans les combats où la stratégie importe plus que le déploiement des pouvoirs eux-mêmes. Il ne s'agit plus de se lancer tête baissée, puissance contre puissance, comme dans *Dragon Ball*. Izuku ne peut pas utiliser son pouvoir sans endommager son corps et les autres personnages sont des combattants accomplis. Chaque bataille met en valeur les décisions tactiques des adolescents, leurs erreurs et leurs réussites occasionnelles. Bones parvient à bien condenser les chapitres du manga et même si certains épisodes sont mieux animés que d'autres, l'ensemble reste très correct. Au niveau de la version française, il y avait eu quelques sourcils froncés en 2018 lorsque ADN avait annoncé que le rappeur Nekfeu allait doubler l'un des personnages de la série. Mais dans l'ensemble, la VF reste bien acceptée et les amateurs pourront retrouver la série en DVD/Blu-ray chez Kazé.
Toujours très populaire au Japon, un clip musical tiré de la série a été visionné plus d'un million de fois en 25 jours. Il s'agit du spectacle préparé par les camarades de classe d'Izuku pour les autres lycéens de l'école. Pour le moment, *My Hero Academia* reste loin derrière *Naruto* et les autres best-sellers avec « seulement » 26 millions d'exemplaires de manga écoulés à travers le monde. Mais, comme pour Izuku, il n'a peut-être pas encore révélé son plein potentiel...

Bounthavy Suvilay

© 2019 My Hero Academia The Movie Project © K. Horikoshi/Shueisha

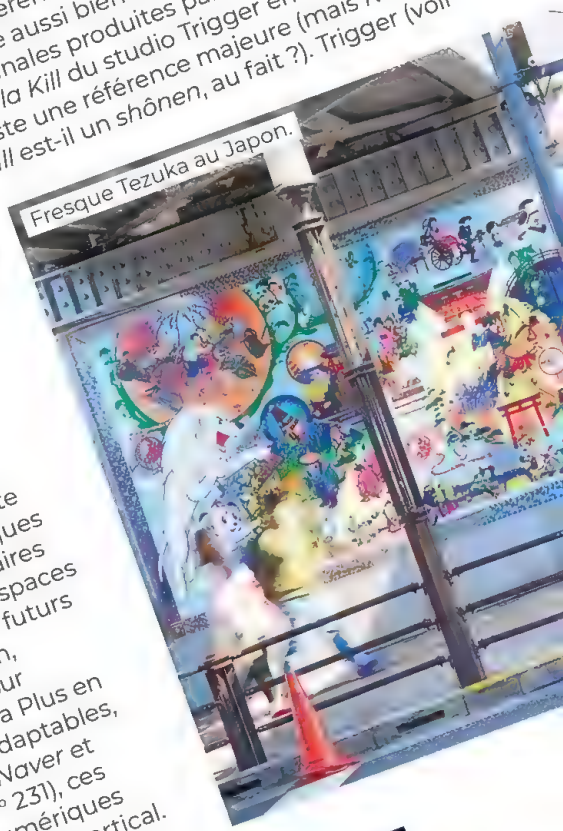
ET DEMAIN ?

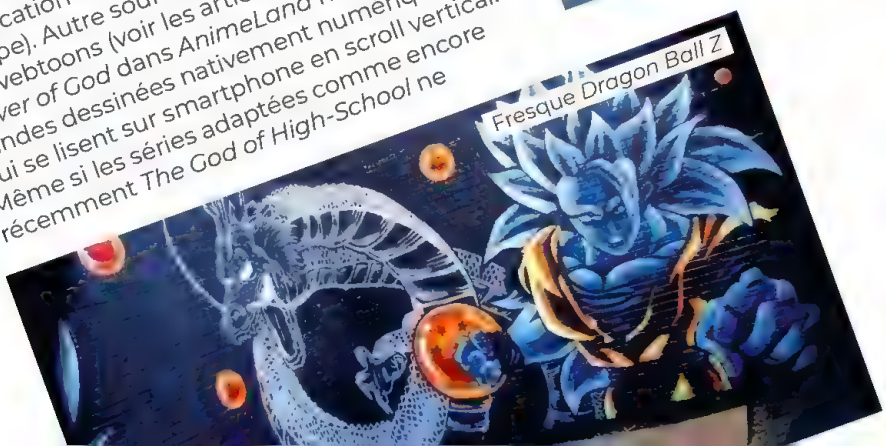
Comme vous l'avez compris, le *shônen* s'inscrit dans des choix éditoriaux éminemment japonais. Les codes et valeurs qui le constituent infusent ensuite dans leur passage en *anime*, qui souvent est la première porte d'entrée sur une œuvre. Et demain, peut-on se demander ? Osons un peu de prospective…

Le développement des plateformes de streaming généralistes (Netflix) ou spécialisées (ADN, Wakanim, Crunchyroll…) entraîne un regain d'intérêt pour les *anime*, regain qui se lit aussi dans les récents mouvements de marché comme l'intérêt officiellement annoncé de Sony pour Crunchyroll. Concrètement cela signifie que le géant japonais, qui est présent aussi à Hollywood via son studio Sony Pictures, donnerait aux *anime* une audience encore plus forte et pourrait puiser dans son catalogue pour développer de nouveaux projets autour de licences d'*anime*, de mangas ou de jeux vidéo. Et le *shônen* dans tout ça ? Eh bien, comme c'est le genre le plus populaire, il faut s'attendre à ce qu'il tienne une place prépondérante dans les prochains projets et défis.

Par ailleurs, le développement en très forte croissance de l'offre de mangas numériques au Japon, qui a dépassé en chiffre d'affaires le marché papier, ouvre de nouveaux espaces d'expression d'où sortent certains des futurs hits du manga, et donc de l'animation, à l'instar de *Spy x Family* prépublié sur l'application Shônen Jump + (Manga Plus en Europe). Autre source de shônen adaptables, les webtoons (voir les articles sur *Naver* et *Tower of God* dans *AnimeLand* n° 231), ces bandes dessinées nativement numériques qui se lisent sur smartphone en scroll vertical. Même si les séries adaptées comme encore récemment *The God of High-School* ne sont pas éditorialement des *shônen*, elles en reprennent à dessein les codes et le grand public ne voit pas nécessairement la différence.

Reste aussi bien sûr à considérer les séries originales produites par les studios comme *Kill la Kill* du studio Trigger en 2013, qui reste une référence majeure (mais *Kill la Kill* est-il un shônen, au fait ?). Trigger (voir

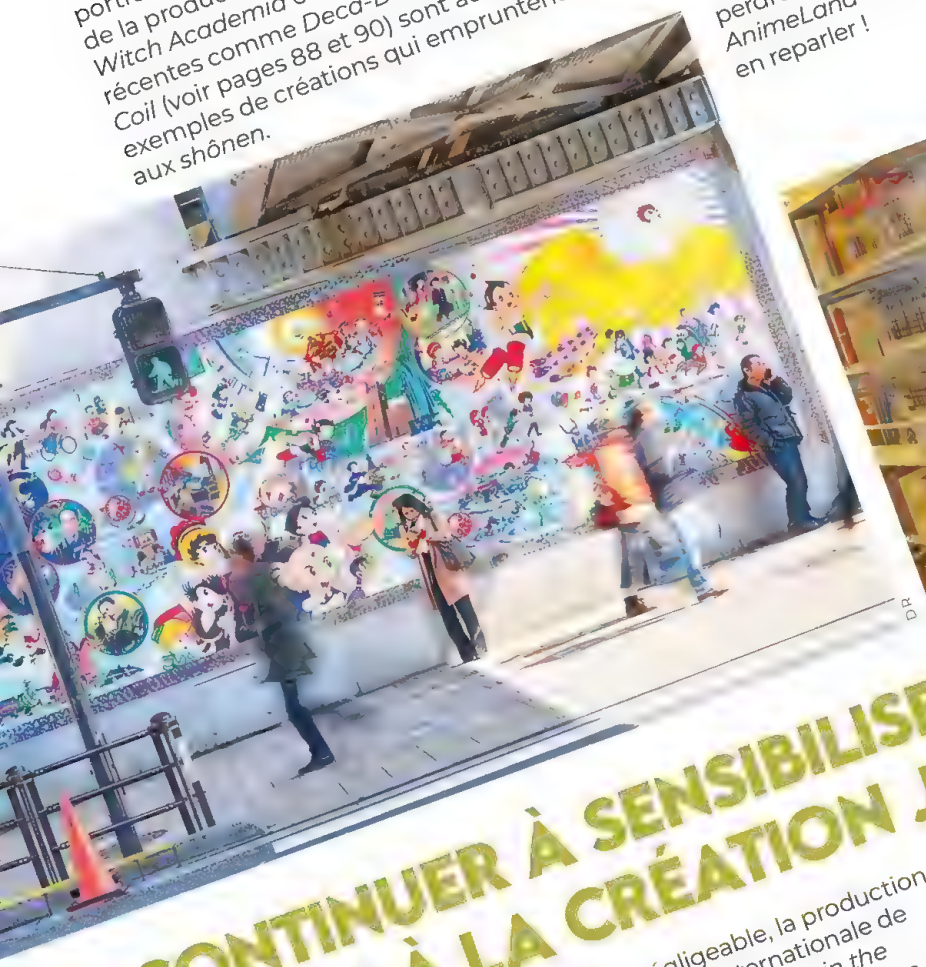

Fresque Tezuka au Japon.


Fresque *Dragon Ball Z*

portrait page 116) fait partie des fers de lance de la production originale d'*anime*, avec *Little Witch Academia* ou encore *BNA*. Les séries récentes comme *Deca-Dence* ou *Denno Coil* (voir pages 88 et 90) sont aussi de bons exemples de créations qui empruntent aux shônen.

les premiers épisodes d'*Astro* au début des années 1960, d'un savoir-faire vraiment unique qui constitue désormais une forme de tradition artistique. L'équation est donc complexe : continuer via des personnages et des univers ultra populaires (*One Piece* en premier lieu) à sensibiliser le public à la création japonaise sans se renier et sans perdre de vue son identité. On sera là à *AnimeLand* dans tous les cas pour vous en reparler !

Sébastien Célimon



D.R.

"CONTINUER À SENSIBILISER LE PUBLIC À LA CRÉATION JAPONAISE."

Enfin, point non négligeable, la production récente pour une cible internationale de certaines licences phare (*Ghost in the Shell_2045*, *Saint Seiya*, entre autres...) a suscité des sentiments très mitigés, entre incrédulité et franche hostilité. La volonté de producteurs japonais de coller à des attentes anglo-saxonnes ne rend pas honneur à ces licences. La popularité des *anime* tient à leur origine foncièrement japonaise, fruit de l'imagination des différentes générations ayant grandi au Japon désireuses de raconter leurs histoires propres et désormais, depuis

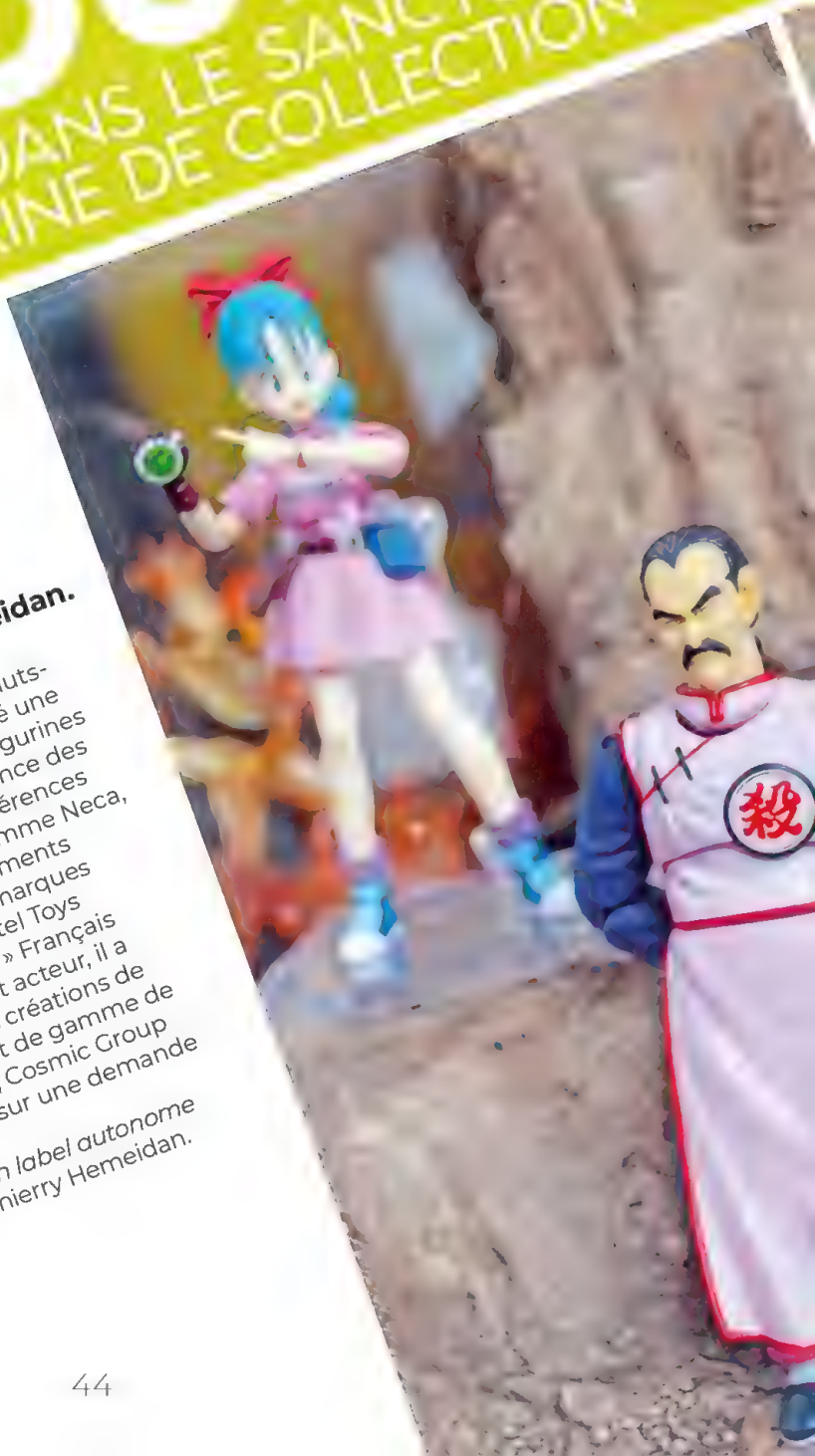
VOYAGE AU PAYS DE COSMIC GROUP

BIENVENUE DANS LE SANCTUAIRE DE LA FIGURINE DE COLLECTION

Créée en avril 2012, la société Cosmic Group est un distributeur de figurines de collection multi-producteurs et multi-licences, et en France le distributeur exclusif des figurines de la marque Tamashii Nations. Focus sur cet univers singulier en compagnie de son directeur général, Thierry Hemeidan.

Installé à proximité de Lille dans les Hauts-de-France, Cosmic Group a développé une étonnante expertise en matière de figurines de collection. Elle représente en France des dizaines de fabricants, avec des références internationalement reconnues comme Neca, Banpresto, les différents départements du géant Bandaï, ainsi que des marques pour nostalgiques comme Mattel Toys ou, en habillement, les « petits » Français de Nekowear. Point fort de cet acteur, il a l'exclusivité des magnifiques créations de Tamashii Nations, filiale haut de gamme de Bandaï. Depuis sa création, Cosmic Group est en croissance et surfe sur une demande de plus en plus forte.

« *Tamashii Nations est un label autonome chez Bandaï*, explique Thierry Hemeidan.



Photos : Sébastien Célimon

L'IMPOSSIBLE CORRÉLATION ENTRE LE SUCCÈS D'UNE ŒUVRE ET LES FIGURINES ASSOCIÉES

Le succès d'un film, d'un jeu vidéo ou d'un *anime* (entre autres) n'est jamais une science exacte, et la réactivité des sociétés spécialisées dans les produits dérivés peut être très variable. Le monde des figurines n'échappe pas à ce constat, bien au contraire. Par exemple, qui aurait parié un jour sur une figurine de Freddie Mercury du groupe Queen ? Sauf que le film *Bohemian Rhapsody* est sorti fin octobre 2018, a fait un carton mondial, du coup, deux figurines du chanteur ont été proposées un an plus tard ! « *Les Américains savent très bien préparer des* line-up *de produits dérivés pour une sortie importante, c'est moins vrai au Japon.* » Cas amusant lié aux circonstances exceptionnelles de la crise du Covid, les reports de blockbusters tel *Wonder Woman 84* permettent aux figurines associées d'être disponibles avant même les sorties de ces films. Bandaï propose ainsi une figurine au regard très déterminé et Iron Studios pour sa part dévoile dans le détail le look de l'adversaire de la princesse Amazone, Cheetah, ainsi que l'armure d'or (*sic*) de Diana dans une pose acrobatique très réussie. « *C'est sans doute une des premières fois que nous avons les figurines avant même la sortie du film*, s'amuse Thierry Hemeidan. » Dès lors, le délai entre un film *Dragon Ball* et les figurines des nouveaux personnages empêche qu'il y ait un effet vertueux où le spectateur séduit achèterait dans la foulée la figurine.

Ils sont vraiment la référence en figurines d'une grande finesse, très prisées, à partir d'univers aussi divers que Saint Seiya, Dragon Ball, Evangelion *ou* Lupin III. *Ils ont même reçu l'autorisation étonnante de créer des variations en mode samouraï des personnages iconiques de* Star Wars, *Darth Vader en tête. C'est rarissime et montre combien ils sont reconnus même hors du Japon. Il leur arrive même, comme en 2017, de créer des expositions internationales itinérantes, dont une se tient en France au Design Center à Paris.* » Présent dans la plupart des grandes conventions, Cosmic Group réalise pour l'occasion des mini-expositions avec leurs pièces les plus spectaculaires protégées derrière des glaces, sous la protection improbable d'une armure du Chevalier du Lion plus grande que nature et d'un imposant Mazinger Z.

D'emblée, quand on demande à Thierry quelles vont être les plus belles pièces qu'il proposera à Noël, il sourit : « *Ce marché a une très grande particularité, il n'a pas de saisonnalité. Le seul agenda dont nous sommes tributaires c'est la disponibilité des pièces que nos partenaires fabricants nous envoient. La clientèle de nos revendeurs, qu'ils soient physiques ou en ligne, a en commun une passion incroyable pour les univers que nous représentons, et elle est très à l'affût des nouveautés. Quand des pièces sont très attendues, elles partent tout de suite. Il y a dans cette clientèle des collectionneurs très bien informés, très pointus et donc, à juste titre, très exigeants.* » Et a-t-elle évolué, cette clientèle ? « *Oui, bien sûr, les goûts ont évolué ; par exemple les très*

"DES COLLECTIONNEURS TRÈS BIEN INFORMÉS, POINTUS ET EXIGEANTS."

gros modèles pleins de détails sont de moins en moins proposés – une des raisons tient dans le délai parfois demandé pour produire une pièce exceptionnelle, délai qui peut se compter en années ! »

Comment se fait la sélection des modèles que Cosmic Group va vendre en France ?

« *En premier lieu, les producteurs nous informent sur leurs nouveautés, rééditions ou* revivals. *Pour Tamashii Nations nous avions l'habitude une fois par an à l'automne d'aller à Tokyo découvrir pendant une journée dédiée tous leurs projets et concepts. Grâce à l'expérience accumulée des ventes et dans nos échanges, ils font une première estimation de volumes pour notre marché et nous négocions à la hausse ou à la baisse en fonction de notre propre ressenti sur la base de leur proposition. Cela concerne évidemment des univers et personnages qui sont connus ou identifiés en France. Nous proposons tous les mois une vingtaine de nouveaux modèles à nos revendeurs qui en retour nous adressent des précommandes. Il faut compter un mois et demi en moyenne entre la sortie au Japon et la disponibilité effective en France.* »

Thierry sensibilise enfin sur une incompréhension régulière de certains clients, qui ne savent pas que les stocks fournis par les producteurs sont insuffisants : « *Nous sommes dans un monde où la demande dépasse régulièrement l'offre, en particulier sur une licence comme* Saint Seiya *où l'intérêt pour toutes les déclinaisons des* cloths *(les armures) est incroyable. On a beau demander à nos interlocuteurs japonais de nous envoyer davantage d'exemplaires, rien n'y fait, on ne parvient pas à obtenir des quantités plus conformes avec les demandes. Du coup, cela crée de la frustration, encourage l'import, voire la contrefaçon alors qu'il y a un réseau de magasins qui ne demande que ça.* »

Thierry Hemeidan insiste à juste titre sur la nécessité de soutenir les revendeurs en France. Il a la conviction qu'il faut préserver un réseau de revendeurs qualifiés, c'est-à-dire avec une très bonne relation clientèle et un service après-vente efficace. Des revendeurs qui créent des liens avec leurs clients. C'est pourquoi Cosmic Group installe des corners très étudiés sur des lieux de vente pour valoriser les collections. Pour le moment, manifestement, ça a l'air de fonctionner...

Sébastien Célimon

D.R
Photos Sébastien Célimon

FERMEZ LES YEUX : JAPAN SINKS 2020

Sombre mélancolie

La dernière production de Masaaki Yuasa, *Japan Sinks 2020*, est arrivée en juillet. Elle adapte de manière contemporaine le roman catastrophe de Sakyo Komatsu publié en 1973. C'est l'histoire du Japon qui doit faire face à sa propre disparition à la suite de tremblements de terre destructeurs.

La réalisation de Masaaki Yuasa reste singulière, tantôt magnifique puis erratique, mais elle retranscrit toujours quelque chose de puissant. L'artiste s'accompagne, une fois n'est pas coutume, du compositeur Kensuke Ushio qui s'était occupé des musiques de *Ping Pong* ou de *Devilman Cry Baby*. Kensuke Ushio nous propose une bande-son unique, à l'image de cet *anime* qui raconte le naufrage plausible du Japon au moment du grand tremblement, le « Big One ».
On commence doucement par « days », avec des jolies notes posées au piano, où l'on entend de légères animations, bruits de vagues, chants d'oiseaux, des rires.
Ce début illustre ce quotidien paisible des habitants de Tokyo. Ushio nous ravit avec d'autres morceaux enjôleurs comme « sempai », « dad I » ou « dad II ». Ces deux derniers thèmes très mélodieux représentent parfaitement la figure paternelle et solide de la famille Mutô, héros de notre histoire.
Mais cette ambiance paisible est rapidement brisée par des morceaux angoissants comme « earthquake I » ou « eruption » dont les titres, parfaitement explicites, plongent à la fois dans le désarroi la famille Mutô mais également le spectateur. Les thèmes sont froids et primaires, mais sans trop d'effusion, à l'image de la nature qui frappe sans crier gare mais de manière égale tous les habitants de l'archipel. « earthquake II » prend une autre dimension avec des percussions qui renforcent cette atmosphère cataclysmique. « death itself », titre également explicite, fait régner une ambiance lourde et rappelle l'épée de Damoclès qui pèse en permanence sur Ayumu et son frère Gô. Les graves du

Titre : [illegible]
Prix : [illegible]
Sortie : [illegible]
Compositeur : [illegible]
Durée : [illegible]

piano font office de marche funèbre et les vagues ici nous submergent davantage.
Le larsen croissant se fait assourdissant pour nous rappeler la douleur sourde lorsqu'on connaît une disparition brutale.
La bande-son de *Japan Sinks* prend une tournure plus mystique avec le thème de la secte « shang-city », avec des percussions, des cloches ou cymbales tibétaines qui résonnent. Il y a aussi ces sons gutturaux faits au didjeridoo auxquels se mêle un chant qui tend nos nerfs. Tous ces instruments s'entrechoquent et nous donnent le tournis.
On retrouve également ces sonorités avec

© Netflix 2020

« primitive myth ». Cette étape de l'aventure offre une courte oasis à nos héros égarés et ne fait finalement qu'annoncer un autre malheur.

PLANCHES DE SALUT

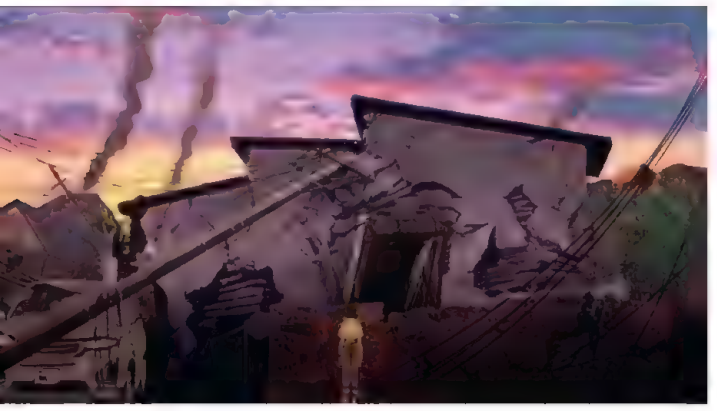
Le compositeur nous laisse également des bouées de sauvetage comme « a shelter » qui offrent des moments sereins face à cette ambiance morne. Des morceaux au piano, mais aux notes éparses tels des rafiots de fortune auxquels nos naufragés s'attachent tant bien que mal. Toujours avec cette impression d'atmosphère réaliste, mais ici point de voix humaines comme sur « days », on entend encore de rares oiseaux et des bois s'entrechoquant. Ici la nature a clairement repris ses droits comme sur le thème « short break » où l'on entend le bruit des vagues sur la plage.
Kensuke Ushio nous ravit par des morceaux plus électro et rythmés comme « nice weatherday » qui sert de temps en temps au générique de fin. Quant au thème « the way we were », il nous replonge dans une certaine nostalgie avec de jolies touches au xylophone et au piano. Cela ressemble à une douce pluie qui tombe en été avec ces réverbérations lointaines, tels des souvenirs qui remontent en nous. « long for you » continue dans cette veine plus enjouée avec les balais qui frappent sur les tambours. Ushio adore alterner les thèmes aux instrumentations classiques et des morceaux plus électro. Mais il sait tout autant les mixer comme sur le thème de « kite », le youtubeur branché en technologie de l'histoire. Il représente parfaitement la dualité dont fait preuve le Japon, malheur et espoir, classicisme et avancée technologique.

ET IL RESTA L'ESPOIR

Mais c'est bien la contemplation et les musiques éthérées comme « in a dream » qui prédominent. On retrouve notamment les morceaux qui animent la soirée DJ comme « warm up » ou l'étonnant « reprise – based on CREEK » qui, malgré sa sonorité house, apporte du baume au cœur avec un rythme léger. Ushio nous offre une soirée alternative au contraire de celle qui a versé dans le chaos dans *Devilman Cry Baby.*
Enfin, les thèmes « rising suns » de l'album donnent une conclusion joyeuse à toutes ces péripéties. Des thèmes pleins d'espoir, celui que connaît le Japon qui repanse ses plaies après le drame du séisme.
Mention spéciale au générique de début « a life » interprété par Taeko Ohnuki et composé par l'inénarrable Ryuichi Sakamoto (*Le Dernier Empereur*, *Furyo*) qui donne une note à la fois légère et mélancolique. Un véritable chef-d'œuvre malheureusement absent du CD mais trouvable sur l'album *UTAU* sorti en 2010.
Au final, la bande-son de *Japan Sinks 2020* est longue et complète. Certes, elle est atypique mais nous offre une grande variété d'ambiances dominées par des morceaux plutôt contemplatifs. Masaaki Yuasa et Kensuke Ushio nous font comprendre, à la fois par le son et l'image, que le Japon n'est pas insubmersible mais qu'il sera toujours capable de se relever malgré l'adversité et aura toujours les capacités de se tourner vers le futur. Le CD est suffisamment riche et agréable à écouter pour se fondre parfaitement dans vos soirées à ambiance feutrée.

Clément Le Duc

“UNE BANDE-SON ATYPIQUE AVEC UNE GRANDE VARIÉTÉ D'AMBIANCES.”



ANDARTA, PETITE DEESSE QUI DEVIENDRA GRANDE

Un studio 2D qui assume ses ambitions

Intrigués par un récent *crowdfunding* (voir encadré), nous sommes allés visiter le jeune studio Andarta Pictures installé dans le site historique de la Cartoucherie à Valence, entre Lyon et Avignon. Sa directrice et fondatrice Sophie Saget nous a longuement reçus au milieu de ses animateurs en plein travail…

La Cartoucherie de Bourg-lès-Valence, qui doit son nom à une ancienne usine d'armement, est un site réhabilité entièrement dédié aux métiers de l'image animée. Elle est installée au-dessus de la ville de Valence, laquelle borde le Rhône et se situe à une heure de route de Lyon et une heure et demie d'Avignon.

D'ABORD UN LIEU FORT DÉDIÉ À L'IMAGE ANIMÉE

C'est ici que s'est installé jusqu'à l'année 2019 un des studios les plus renommés du savoir-faire français en matière d'animation dans l'Hexagone, Folimage. Autour de cette société emblématique s'est constitué tout un écosystème de structures, boîtes de production, studios, prestataires, écoles – dont la Poudrière, internationalement reconnue.
C'est là également que le jeune studio Andarta Pictures, créé en 2017, a établi son nid, dans un open space tout en longueur, piqué de colonnes en pierre sous un haut plafond. À gauche en entrant, un mur épais

Illustration de travail de *Baidir*

© Andarta Pictures / Rageot Editions

est troué de hautes fenêtres arrondies (presque en… ogives !), elles-mêmes rayées de barreaux et de persiennes qui tamisent joliment la lumière. Sur les bureaux les tablettes graphiques et les écrans sont séparés entre eux par les tours noires des ordinateurs. Également éparpillés, ventilateurs, lampes, boîtes à crayons, tupperwares du déjeuner… Des tableaux sont envahis de Post-it, de feuilles et de *roughs*. Les animateurs ont presque tous des écouteurs aux oreilles. L'atmosphère

Ewilan's Quest

“UN MÉTIER OÙ LES PRODUCTIONS IMPOSENT PARFOIS DES RYTHMES INTENSES.”

est studieuse. Le coin cuisine témoigne, via un patchwork de polaroïds, des moments de cohésion et de décompression qui ne manquent pas d'arriver dans un métier où les productions imposent parfois des rythmes intenses.

UN PARCOURS QUI MÈNE À SE RÉALISER

Andarta Pictures, c'est, dans tous les sens du terme, Sophie Saget. Le nom, pour commencer : Andarta renvoie à une déesse partagée entre les peuples romain, gaulois et celte. Elle a eu une influence importante dans la région puisque la ville de Die notamment, à l'est de Valence, lui doit son nom. Andarta renvoie en outre à la constellation de la Grande Ourse, animal totem de désignation royale. Ce n'est pas étonnant dès lors que le logo de la société soit une ourse. « *Mais malgré les apparences elle n'est pas blanche*, précise d'emblée Sophie Saget. *Et c'est un peu moi, oui, j'avoue.* »

La directrice se revendique avant tout productrice et elle est une enfant du cru. Passée par Émile Cohl à Lyon puis les Gobelins, elle a un beau parcours dans des studios de différentes tailles, pour l'essentiel en Île-de-France : « *Je suis passée chez Ellipse Anime, 4. 21 Productions, Bibo Films sur* Un Monstre à Paris, *Mac Guff aux prémices de* Moi, Moche et Méchant, *puis, dans un souhait de quitter la région parisienne, j'ai rejoint*

© Andarta Pictures / Rageot Éditions

Folimage ici. Je suis arrivée en 2014 et j'ai dès lors produit sur Tu mourras moins bête, Miru-Miru, Ariol… » En 2016, Folimage est racheté par un groupe, Hildegarde, et cet événement marque un nouveau départ. Sophie crée son propre studio, Andarta. Le lieu pour l'implanter était tout trouvé car des locaux étaient heureusement disponibles.

UN LEITMOTIV CLAIR ET PARTAGÉ

« Retrouver la magie des feuilletons de notre enfance, ces dessins animés avec une histoire longue, profonde, riche en émotions, voilà mon désir. J'ai beaucoup entendu des responsables des programmes jeunesse à la télévision dire qu'on ne pouvait plus faire ça, mais je crois profondément que si. »
Le démarrage est très inattendu : « *Plutôt que de courir dans tous les sens pour demander*

En visitant le studio Andarta, on découvre l'affiche d'*Ewilan's Quest*.

Baidir

Baidir

Baidir

des moyens et me mettre d'emblée une énorme pression, j'ai décidé de me poser pour lire, se remémore Sophie. *J'avais une liste de livres en attente dont on m'avait dit beaucoup de bien et je n'avais jamais pris le temps de les lire. Parmi ceux-ci,* La Quête d'Ewilan, *de Pierre Bottero. L'histoire m'a tout de suite captivée et j'ai demandé à l'éditeur, Rageot, si les droits d'adaptation audiovisuelle étaient disponibles. Et surprise, ils l'étaient !* »

Surprise, car cette saga est un des très gros succès de l'édition jeunesse et avait déjà fait l'objet d'une adaptation soignée et remarquée en bande dessinée aux éditions Glénat. On y trouvait tous les ingrédients qu'elle aime : une histoire solide, des personnages très attachants, un contexte riche et propice à la créativité. Tout le matériel en somme pour une très belle série en 2D traditionnelle qu'Andarta met très vite en développement.

SAVOIR-FAIRE À PERPÉTUER, EN Y METTANT LE PRIX

Même si elle a pu travailler sur des projets avec des animations très variées, Sophie tient à l'animation 2D. Et elle a quelque savoir-faire en la matière comme en atteste le premier teaser dévoilé à l'automne 2019 de « sa » version de *La Quête d'Ewilan*. Ce projet a reçu un accueil enthousiaste

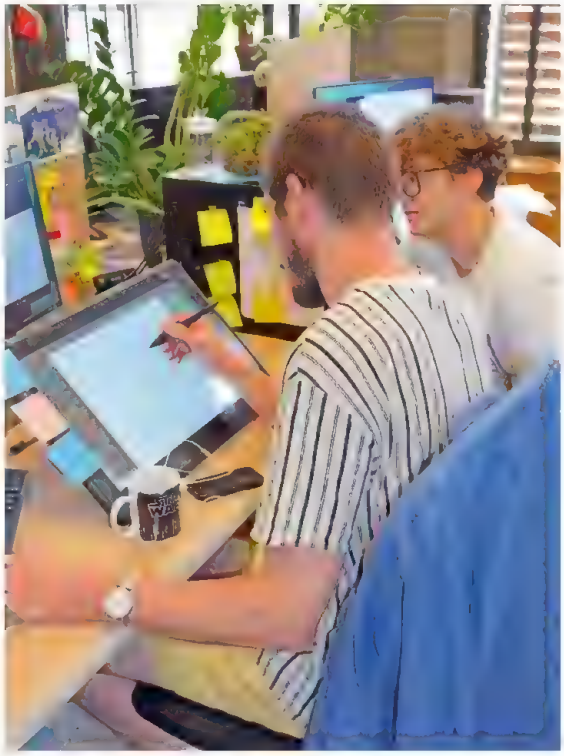
BAIDIR, D'ANKAMA À ANDARTA

© Andarta Pictures / Rageot Editions
Photos Sébastien Célimon

“RETROUVER LA MAGIE DES DESSINS ANIMÉS DE NOTRE ENFANCE, AVEC UNE HISTOIRE RICHE EN ÉMOTIONS.”

lors de sa présentation au Cartoon Forum : « *Notre présentation a été classée troisième sur tout le panel présenté* », se souvient Sophie. Quand on se penche sur les talents qu'elle a réunis sur ce projet, on trouve comme co-réalisateur Slimane Aniss, un des trois initiateurs d'un second projet poussé désormais par Andarta : *Baïdir* (voir encadré). Là aussi, il s'agit d'une série ambitieuse avec un énorme arrière-plan, beaucoup de personnages et une créativité qui éclate à tous les plans.

Le point commun à *Ewilan* et *Baïdir* est le souhait « *de ne pas se restreindre et de limiter au maximum les réutilisations* », précise Sophie. En d'autres termes, plutôt qu'utiliser toujours les mêmes décors et faire appel à une animation figée et minimaliste, ces deux projets multiplient les espaces et une très grande variété d'attitudes dans une mise en scène dynamique. Cela nécessite beaucoup d'animateurs et de talents et fait grimper



“L’AMBITION DE PROPOSER DES SÉRIES MAISON AVEC UNE TRÈS HAUTE QUALITÉ ET UN COÛT CONSÉQUENT.”

en conséquence les coûts de production. « *Nous cherchons la bonne équation entre permettre à des jeunes professionnels de trouver ici du travail, leur offrir un bon cadre de travail et se donner les moyens d’avoir le meilleur contrôle du projet.* »
Cette ambition de proposer des séries maison avec une très haute qualité et un coût conséquent est un sacré pari dans un univers où les productions au rabais pullulent. Mais ce pari est raisonné et s’inscrit dans une stratégie de séduction et de reconnaissance accélérée en ces temps où les opportunités se sont considérablement ouvertes pour des séries d’animation. « *Nous sommes face à des partenaires qui ont des moyens considérables et peuvent nous permettre de nous adresser à un public international. Ces partenaires recherchent les meilleurs contenus, et nous sommes capables de les créer*, revendique Sophie. *Il y a beaucoup plus de place qu’avant pour des séries comme* Ewilan *et* Baïdir, *nous ne voulons pas manquer ces opportunités.* »

L’ambition n’empêche pas d’être réaliste : en parallèle de ces considérables projets en développement, Andarta se met au service de ses confrères. « *Nous réalisons des prestations pour différents projets. Nous avons ainsi travaillé sur* Masameer, *un très gros succès en Arabie Saoudite. Et là une partie de notre équipe se consacre à* Pompon Ours, *une série pré-school produite par Supamonks pour France Télévisions – oui, encore une histoire d’ours* », s’amuse Sophie. Ces commandes donnent à Andarta le temps de peaufiner et de faire mûrir ses projets propres. « *Nous avons trois ans d’existence et si nos projets maison trouvent les bons partenaires, c’est au moins deux ans de production assurés devant nous.* » Le temps de la consolidation approche pour Andarta. Le chemin parcouru est déjà conséquent mais le plus gros reste à faire. Une histoire que nous ne manquerons pas de vous raconter, si la déesse Andarta le veut évidemment.

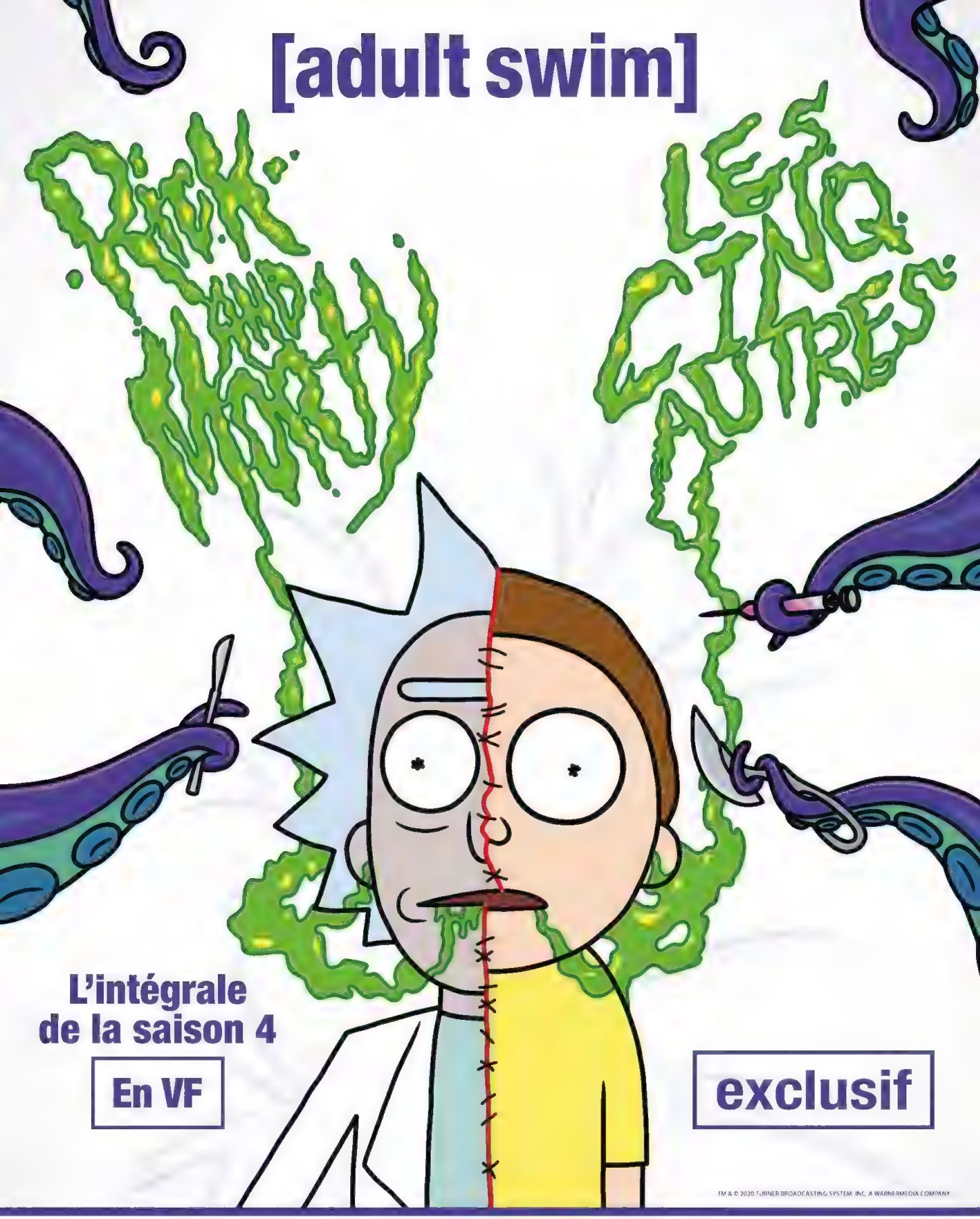
Sébastien Célimon

© Andarta Pictures / Rageot Éditions
Photos Sébastien Célimon

[adult swim]

Rick and Morty

Les cinq autres



L'intégrale de la saison 4

En VF

exclusif

TM & © 2020 TURNER BROADCASTING SYSTEM, INC. A WARNERMEDIA COMPANY

À LA DEMANDE & EN ILLIMITÉ AVEC

CANAL+ free bouygues Molotov.tv VIDEOFUTUR à Vous la Fibre

BIENTÔT

SHIBUYA PRODUCTIONS

PETITE SOCIÉTÉ MONÉGASQUE DEVIENDRA GRANDE...

Quel est le point commun entre *Cobra*, *Astro, le petit robot*, le jeu vidéo culte *Shenmue*, le Festival Magic de Monaco, les échecs et un concours international de manga ? Réponse : la société Shibuya Productions, co-créée par un passionné de culture japonaise, Cédric Biscay. Petit tour d'horizon en compagnie de ce garçon très étonnant.

Celui qui se rend à Monaco en train au départ de Nice ne manquera pas de remarquer que plus il se rapproche de la Principauté, plus les maisons déjà spectaculaires deviennent luxueuses. La cité monégasque est un invraisemblable mille-feuille d'élégantes maisons de style italien, de résidences de standing aux décorations parfois exubérantes, d'immeubles en verre ultramodernes derrière lesquels se dressent de-ci de-là des grues qui annoncent de nouveaux bâtiments majestueux. Les rues sont immaculées, les caméras visibles, le luxe s'étale en vitrine, les bolides de marque paradent. C'est dans une jolie rue à quelques mètres du front de mer que s'est installée la société de droit monégasque

Cobra Return of Joe Gillian

Cobra © Shibuya Productions A-Girl Rights

Cédric Biscay

“UNE ÉQUIPE QUI SE DONNE LES MOYENS D’ASSOUVIR SA PASSION.”

Shibuya Productions, gérée par Cédric Biscay, dans un bel appartement converti en bureaux. Il est impossible de dissocier Shibuya Productions (SP) de sa grande sœur, Shibuya International (SI), cabinet conseil qui facilite l’accès au marché japonais pour des sociétés souhaitant s’implanter sur le sol nippon. Créée il y a près de 20 ans par le même Cédric Biscay, SI a réussi à obtenir au fil du temps d’intéressants mandats de représentation qui lui ont permis de s’ouvrir de nombreuses portes et de se constituer un réseau conséquent de contacts, en particulier dans les industries culturelles. Dans cette démarche originelle peut se lire l’identité de SP d’aujourd’hui, c’est-à-dire une société ouverte, audacieuse, qui n’hésite pas à créer des passerelles inattendues avec cependant des succès divers. Cédric l’illustre quand il raconte des anecdotes comme celle-ci : « *En voyage au Japon, il y a une vingtaine d’années, je frappe à la porte de Production I.G et demande à m’entretenir avec le directeur, M. Ishikawa. Au bout de sept heures, je suis présenté. Je ne parle pas japonais, j’essaie d’expliquer que j’offre mes services et que je vis en France. Au final, Production I.G est intrigué par le marché français et me confie sa représentation lors du Salon Imagina qui se déroulait déjà à Monaco. Cette mission m’a prouvé que c’était possible et sans elle, je n’aurais sans doute pas poussé plus loin.* » Devant une telle audace, il est permis d’en douter.

PRODUCTEUR DE CONTENUS… QU’ILS AIMENT !

« *Nous sommes avant tout des passionnés, et nous nous donnons les moyens d’assouvir notre passion. Nous travaillons beaucoup pour cela.* » Ce leitmotiv revient régulièrement quand on dialogue avec Cédric Biscay. Et quand on égrène les nombreuses activités et réalisations de Shibuya, on reconnaît volontiers que ça doit demander pas mal de travail. Abordons d’emblée un sujet qui lui tient à cœur mais qui est très sensible : la production annoncée en 2016 d’une nouvelle série de *Space Adventure Cobra* centrée sur le tournoi de Rugball qui a tant marqué les esprits, intitulée *Le Retour de Joe Gillian*. Un trailer efficace du directeur artistique et réalisateur expérimenté Hervé Trouillet avait été présenté et depuis… plus grand-chose. Quatre ans après, où en est ce projet ? « *Eh bien c’est très simple*, indique Cédric, *il est encore en développement.* » Cela signifie que les financements espérés ne sont pas (encore)

Photo : Sébastien Célimon

arrivés et que les bons partenaires n'ont pas encore été trouvés. Cédric reconnaît : « *Nous n'aurions pas dû l'annoncer si vite, nous avons pêché par orgueil. Nous avons mesuré depuis que si nous voulions faire un* Cobra *qui corresponde à ce qu'on veut, nous ne sommes pas si nombreux dans les "on". Par chance, nous avons encore le temps, nous continuons de travailler dessus.* » Le contexte actuel, où les plateformes de streaming se déploient et sont en quête continue de contenus forts, facilitera-t-il les choses ? « *Pas vraiment car dans ce contexte il y a une guerre des droits sur ces contenus, et nous n'avons pas trouvé encore les bons partenaires. Il faut donc être patient et garder espoir.* »
En revanche, la seconde licence importante entre les mains de Shibuya, *Astro, le petit robot*, est plus avancée. Un premier trailer, désormais obsolète, donnait envie d'en savoir davantage Cédric est plus optimiste sur le sujet : « *Nous avons repris entièrement le projet et espérons faire une annonce très positive d'ici la fin de l'année sur cette production.* » D'ici là :

SAUVEUR DE FANTÔMES JAPONAIS

Même si sur le champ de l'animation, la concrétisation se fait attendre, Shibuya peut faire valoir plusieurs succès d'envergure. En premier lieu avoir réussi à revitaliser un projet qui a très longtemps été un serpent de mer, la production de *Shenmue III*, suite du jeu culte de la console Dreamcast de Sega. Après un *crowdfunding* fructueux sur Kickstarter (l'objectif déjà ambitieux de deux millions de dollars a été multiplié par trois !), Shibuya a pu soutenir le réalisateur originel, Yū Suzuki, légende vivante du milieu, pour mener à bien ce projet destiné à la PlayStation 4, même avec un budget modeste. Il est surprenant de voir que c'est ici une société monégasque qu'on trouve à la manœuvre pour un jeu très japonais, mais c'est une caractéristique de Shibuya : se défier des idées reçues et avancer. Dès lors, un autre jeu vidéo, coproduit avec le studio français DontNod, remarqué notamment

“SHIBUYA ESPÈRE FAIRE UNE ANNONCE TRÈS POSITIVE D'ICI LA FIN DE L'ANNÉE SUR ASTRO, LE PETIT ROBOT.”

secret défense. On parle tout de même d'un personnage emblématique de l'animation japonaise. De fait, il reconnaît avec une belle humilité, pour ces deux projets d'envergure : « *Nous devons prendre le temps qu'il faut pour obtenir le meilleur et ne pas décevoir les fans. Nous travaillons pour corriger cela.* »
pour *Life is Strange*, grosse sensation en 2015, doit sortir d'ici la fin de l'année. Il s'agit de *Twin Mirror*, *thriller* narratif qui se déroule aux États-Unis, dont il est impossible aujourd'hui de prédire le destin, si ce n'est qu'il sera d'abord en exclusivité sur le store de l'éditeur de *Fortnite* Epic Games.

UN FESTIVAL D'INVITÉS

Si Shibuya marque incontestablement des points, c'est dans l'organisation d'événementiels. Après un galop d'essai avec le Monaco Anime Game Show en 2013 en partenariat avec TGS (organisateur de conventions dans le sud de la France), ils décident de lancer un autre événement, le Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) où des pointures des industries culturelles de stature internationale viennent parler face à un parterre de passionnés. Faisant jouer son pléthorique carnet d'adresses, Cédric convainc des personnalités aussi diverses que Go Nagai, Leiji Matsumoto, Yoshitaka Amano, Yoishi Takahashi, Buichi Terasawa, Mike Mignola, Frank Miller ou Bill Senkiewicz de se prêter au jeu. Oui, ça donne bien envie...

Contre toute attente, le format de l'événement et son écho ont séduit les autorités de la ville de Kyoto qui a demandé en 2018 à Shibuya d'organiser un MAGIC Kyoto. Cédric Biscay n'en revient toujours pas : « *Nous avons dû organiser en quelques mois le MAGIC Kyoto dans un endroit hors du commun : le parc à thème de la Toei à Uzumasa, où l'on peut visiter les décors de films d'époque. On nous a proposé de privatiser la Tour de Kyoto pour le dîner de clôture, et nous avons les honneurs de membres de la famille royale qui s'est ajouté aux plus hauts représentants de la ville et notre parterre d'invités de premier plan.* »

Deux éditions ont vu le jour, et si celle de 2020 a été annulée pour cause de crise sanitaire, celle de l'automne 2021 reste réalisable.

Dernier rayon où Shibuya étonne, l'édition de manga, avec deux activités complémentaires : d'abord la publication de titres en coédition chez Michel Lafon, puis désormais, avec son propre label, Iwa (« le rocher » en japonais, allusion à celui de Monaco). Pour leur premier manga intitulé *Blitz*, Shibuya a demandé à rien de moins qu'au prestigieux joueur d'échecs russe Garry Kasparov de parrainer le projet. Ils ont recruté un dessinateur japonais, Daitarô Nishihara, et Cédric assure lui-même le scénario avec l'aide de Harumo Sanazaki. Le résultat est plutôt réussi et s'est vu donner l'opportunité d'apparaître sur la plateforme numérique du *Shônen Jump*, Shônen Jump Plus, au printemps 2020.

Le Magic de Kyoto

Under the High Patronage of H.S.H. Princess Charlene of Monaco
SHIBUYA
MAGIC
MONACO ANIME GAME
26 & 27 FEVRIER 2021
GRIMALDI FORUM MONACO
EXPO COSPLAY CONCOURS DEDICACES CONFERENCES

Si cela paraît déjà épatant, que dire du concours international de manga co-organisé par Shibuya et la Shueisha, l'éditeur de *Dragon Ball* et *One Piece*, entre autres ? Le gagnant de ce concours, choisi par un éventail de *mangaka* renommés, part suivre une formation avec des professionnels au Japon afin de parfaire ses méthodes et sa technique, et verra son projet publié sur Jump Plus.

« *Le concours doit encore gagner en notoriété*, reconnaît Cédric Biscay. *Mais comme tous nos autres projets, nous y travaillons ! Malgré les apparences, nous n'avons pas des moyens illimités et c'est notre capacité à trouver des partenaires sincères et investis qui me fait le plus plaisir. Et petit à petit, ça porte ses fruits* »... de la passion ? Shibuya a encore de l'ambition pour des années, nous suivrons avec curiosité son évolution.

Propos recueillis par Sébastien Célimon

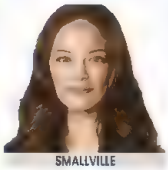
PARIS MANGA SCI-FI SHOW

LE RENDEZ-VOUS DE LA POP CULTURE

7 & 8 NOVEMBRE 2020

30e EDITION

INVITÉS

SINATH	MIKE COLLINS
RUN AWAY, COURIR POUR TOI	DOCTOR WHO, X-MEN
KRISTIN KREUK	JASON DOHRING
	
SMALLVILLE	VERONICA MARS, IZOMBIE
NEWTITEUF	MISSJIRACHI
INVITÉ YOUTUBER	INVITÉE YOUTUBER

+ DE 100 INVITÉS

MANGA - ACTEURS - YOUTUBERS - COSPLAY - COMICS - JEUX VIDÉO
DESSINATEURS - ANIMATIONS - K-POP & J-POP - DÉDICACES - BOUTIQUES

DESSINS PAR GERMAIN KANIZA

PRÉVENTES ACTUELLEMENT SUR WWW.PARISMANGA.FR

weezevent Ticketmaster Fnac

1 JOUR SAM OU DIM : 16€
2 JOURS : 31€

GAME ONE C NEWS J-ONE MANGAS

ANIME NEWS NETWORK

L'ANIME POUR LE MONDE ENTIER

EVOLUTION DU SITE WWW.ANIMENEWSNETWORK.COM

ANN pour les intimes. Ce n'est pas un secret : *AnimeLand* est parent avec ANN depuis 2015 et le rapprochement entre la société éditrice du magazine et la plateforme internationale de contenus *anime*. Retour sur son histoire et point sur son actualité en compagnie de Christopher MacDonald, son directeur général depuis plus de vingt ans.

L'origine d'ANN tient sur un constat réalisé en 1998 par un jeune étudiant américain de 18 ans appelé Justin Siviakis, qui vivait alors à Detroit dans le Michigan : où trouver des informations sur les *anime* en anglais en Amérique du Nord ? Plutôt que d'attendre qu'un autre s'y mette, Justin s'est lancé et a créé Anime News Network. Très vite cependant, il a passé la main et, après une période de transition, c'est Christopher MacDonald qui s'est mis à piloter le site. Christopher se rappelle : « *C'était vraiment pour moi à l'époque un hobby. Je pensais y consacrer quelques heures par semaine. J'avais déjà un peu l'expérience des sites web car j'avais notamment créé le premier site consacré à Perfect Blue de Satoshi Kon en 1995. Il n'existait alors en Amérique du Nord qu'un seul magazine parlant d'anime, édité par VIZ, que nous trouvions limité et orienté.* » Christopher, comme Justin, avait déjà une passion pour les *anime*. « *Je suis vraiment fan depuis Akira, et avant mes coups de cœur étaient Bubblegum Crisis et Gundam. Après, c'est Perfect Blue qui marque ma passion d'adulte. Satoshi Kon est mon réalisateur préféré et j'ai le regret de ne l'avoir jamais rencontré.* »

Dès le départ, ANN avait pour vocation de publier des informations impartiales, neutres, en mode journalistique. « *L'ambition*

ANN après plus de 20 ans, ce sont 163 000 articles disponibles, une encyclopédie en ligne, des dizaines de news publiées quotidiennement… L'équipe autour de Christopher représente une vingtaine de personnes disséminées dans le monde entier, au Japon, en Europe, en Asie du Sud-Est (Malaisie, Philippines), en Inde… La plateforme croît encore et encore et tient compte des particularités locales. Effet boule de neige, le référencement, les recommandations, la constitution très progressive de la base des articles rédigés par ANN lui permettent aujourd'hui d'annoncer un million de pages vues par jour, internationalement, réparties 60 % sur l'actualité et 40 % sur la base de données. « *Le confinement a eu pour nous un effet significatif sur notre audience, précise Christopher. Le top 10 des territoires qui nous lisent le plus a beaucoup évolué depuis le début de l'année, en particulier en Asie.* »

Et la France alors ? Le site en français s'appuie notamment sur les ressources de l'éditeur d'*AnimeLand*, AMN, et a vocation à se consolider et à gagner sensiblement en visibilité. « *Nous allons accentuer les synergies avec AMN et avec AnimeLand afin d'offrir des contenus de plus en plus complets et intéressants pour les différents publics. Nous avons déjà une petite audience sur la version française et voulons qu'elle monte.* » Concrètement, cela signifie qu'*AnimeLand* et ANN travaillent sur des dossiers conjoints et allient leurs forces. « *Nous n'en sommes qu'au début, conclut Christopher. Les perspectives sont très bonnes, surtout en cette période de profondes évolutions à tous les niveaux.* »

Sébastien Célimon

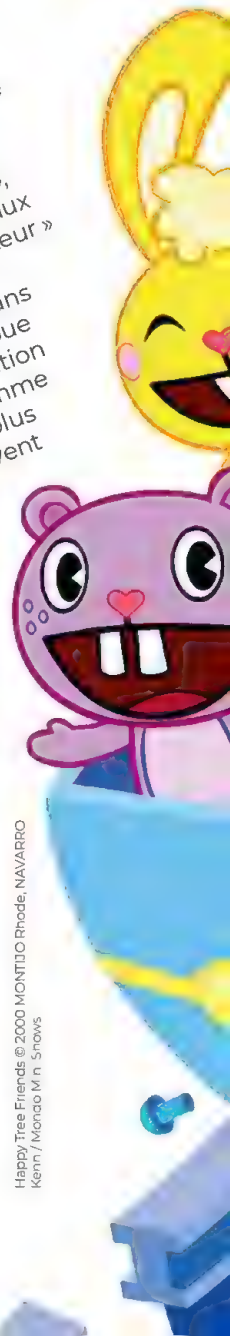
On ne saurait mieux dire ! commune avec Justin, même s'il n'était plus alors dans l'aventure, était de privilégier l'information sur la promotion, et c'est cela je crois qui a permis au site de se consolider et de fidéliser son audience. » Les améliorations progressives ont permis de faire croître l'audience, le site s'est professionnalisé et d'un hobby il est devenu fer de lance de son segment. « On a compris qu'il se passait vraiment quelque chose quand nous avons atteint 300 000 pages vues par mois. »

LES CARTOONS, PIONNIERS DE LA TOILE

VOYAGE DANS L'ÂGE FAROUCHE DES PREMIERS « WEBTOONS »

Cet article aurait pu s'appeler « les cartoons ont inventé le Web » car on ne répète pas assez que bien avant les sites de partage, les plateformes SVOD et les réseaux sociaux, ce sont des animateurs qui ont, les premiers, exploré la capacité du Web à diffuser des programmes en dehors du « circuit ». Rendons ici l'hommage qui leur revient de droit et rappelons quelques-uns de leurs plus remarquables accomplissements.

Au crétacé du Web, vers la fin des années 1990, Internet se répandait doucement dans les foyers occidentaux. La « toile » était encore une petite maison de famille dans une prairie où meuglaient des modems dont on tirait, les meilleurs jours, jusqu'à 56k. Maximum. Lors de cet « âge farouche » du Web, on n'osait même pas rêver d'un Netflix et le terme « streaming » n'était employé que par quelques développeurs au teint blafard. Dans ces conditions, diffuser une simple vidéo d'une minute en basse résolution (entre le timbre-poste et la demi-carte postale) était un véritable exploit qui passait d'abord – obligatoirement – par le téléchargement de ladite vidéo, opération aléatoire (les connexions étaient capricieuses) et toujours longue. En fait, au siècle dernier, Internet était le moyen le moins efficace pour diffuser des films. La situation ne changera pas avant le début de ce siècle, mais déjà, quelques intrépides visionnaires vont défier la bande passante et poser les bases d'une utopie devenue un défi contemporain : la production libre et la diffusion sans intermédiaire d'œuvres indépendantes. Ces « Rahan de l'ère numérique » étaient des animateurs ingénieux et rebelles qui allaient saisir l'opportunité de faire enfin « ce qu'ils veulent ». Et cette opportunité porte même un nom de super-héros : « Flash ». En 1996, la compagnie Macromedia lance et distribue gratuitement « Flash Player », une extension (« plug-in ») permettant aux navigateurs de lire des vidéos. Ce « lecteur » va rapidement devenir extrêmement populaire et même indispensable. Dans le même temps, Macromedia distribue également un programme d'animation vectorielle, « Flash 1.0 ». Ce programme permet de créer des animations plus ou moins sophistiquées qui peuvent même être interactives, et permet surtout de générer



Happy Tree Friends © 2000 MONTIJO Rhode, NAVARRO Kenn / Mondo M n 'Snows

Happy Tree Friends

Salad Fingers

“QUELQUES INTRÉPIDES VISIONNAIRES VONT DÉFIER LA BANDE PASSANTE ET POSER LES BASES D’UNE UTOPIE.”

The Goddamn George Liquor Program

des fichiers assez peu volumineux pour être téléchargés, ainsi que des formats pouvant être directement affichés sur une page web. Mais surtout, Flash 1.0 est gratuit ! La version « démo » est disponible gratuitement pour un mois renouvelable avec n’importe quelle adresse de courriel. Certes, le programme a d’abord pour vocation de créer des « bannières » animées et interactives ou des publicités. Mais il va rapidement séduire de nombreux animateurs « professionnels » qui vont utiliser ce nouvel outil pour créer des tas de petits films et séries.

L’un des premiers et plus prestigieux pionniers de la « Flash animation », est John Kricfalusi. Et ce n’est pas vraiment un hasard ni une surprise. Le génial animateur de *Ren et Stimpy* est aussi un « incompris » qui a souvent été censuré par le passé. Son humour adulte et absurde n’est pas de tous les goûts. Il saisit

D.R.

House of Cosbys

naturellement l'opportunité que lui offre Internet de produire « sans filtre » ses propres cartoons et les diffuser directement vers sa communauté de fans. En 1997 il produit *The Goddamn George Liquor Program* dont on peut télécharger gratuitement les épisodes et qui devient rapidement culte (toutes proportions gardées de l'Internet des années 1990). Kricfalusi produit ce qu'il veut pour toutes celles et ceux qui en veulent et finance ses créations en vendant des produits dérivés à l'effigie de ses personnages.
Il est assurément l'un des pionniers de la production indépendante sur le Web. Il va bientôt être suivi par d'autres intrépides poussés par une furieuse envie de « faire leur truc à eux » et les soumettre au public sans demander d'autorisation.
En 1999, une poignée d'autres rêveurs créent « Icebox », un site web qui a pour vocation de produire et diffuser des cartoons indépendants. Icebox est conçu comme une véritable coopérative interagissant directement avec le public. On peut alors y visionner les pilotes de ces cartoons, acheter les épisodes suivants ou faire des dons pour participer à leur production.
Ces révolutionnaires explorent déjà le financement participatif et le « pay-per-view » ! Mais surtout, ils profitent pleinement de la liberté que leur offre ce nouveau média. Sur Icebox, un public averti et adulte peut découvrir et apprécier des dessins animés franchement différents comme *Queer Duck* de Mike Reis (qui créera aussi sur la même plateforme *Hard Drinkin' Lincoln*), *Mr. Wong* de Pam Brady et Kyle McCulloch qui va presque immédiatement déclencher la colère d'une bonne partie de la communauté asiatique américaine (la liberté de ton n'est pas sans conséquence), *Starship Regulars* de Rob LaZelnik ou encore *Zombie College* de Eric Kaplan (tous ces titres sont encore visibles sur le Web avec une simple recherche) sont des cartoons irrévérencieux destinés à un public de jeunes adultes connectés qu'on n'appelle pas encore des *geeks*, produits et diffusés indépendamment du circuit des chaînes et des studios.
À cette époque où les algorithmes des réseaux sociaux ne décidaient pas de ce qu'on doit regarder, le Web était avant tout – aussi – pour les créateurs un terrain d'expérimentation et un lieu de rencontre direct avec le public. En 1999, la jeune société de production Mondo Media décide d'adapter en série pour le Web un court-métrage

Happy Tree Friends

animé sanguinolent, *Banjo Frenzy* de Aubrey Ankrum, Rhode Montijo et Kenn Navarro, dans lequel des animaux mignons terminent en charpie. Ce sera *Happy Tree Friends*, la série *gore* et méchante qui va connaître un succès remarquable durant deux saisons. En 2006, avec l'avènement de YouTube, *Happy Tree Friends* devient « viral » et le webtoon est bientôt adapté pour la télévision (au même format, mais dans des épisodes de 13 minutes rassemblant trois segments). Le succès de la série générant DVD et toutes sortes de produits dérivés, elle revient sur le Web en 2013 et continue d'y « sévir » depuis. C'est probablement l'une des premières « licences » directement issues d'une création pour le Web.

De fait, jusqu'en 2005 et le lancement des sites de partage vidéo (YouTube, Dailymotion, Vimeo), la majorité des webséries mises en diffusion via le Web sont des séries d'animation. Ces créations continuent de profiter de la liberté d'expression et expérimentent plus avant le format court et sériel. Ce qui est flagrant dans ces créations, c'est la diversité des styles. Car – encore une fois – sur le Web, les animateurs sont libérés des standards graphiques et des contraintes industrielles : ils dessinent et animent ce qu'ils veulent comme ils le veulent. Parmi les titres les plus remarquables de cette période, on trouve des choses vraiment originales et différentes : *Red vs. Blue* (Burnie Burns, 2003) réutilise l'environnement du jeu *Halo* (la licence tourne encore et on peut désormais la voir sur Netflix). *30 Seconds Bunnies Theatre* (Jennifer Shiman, 2004) résume tous les grands films de cinéma en trente secondes et avec des lapins. Le programme Flash permet même à des « non-dessinateurs » d'animer leurs délires. C'est le cas par exemple de la série *Burnt Face Man* (2006), créée et animée par le musicien et comédien anglais David Firth (également auteur de *Salad Fingers*. Ou de la « mini-mini » série *Charlie the Unicorn* (Jason Steele, 2005) animée en « papier découpé » et qui est un véritable bijou de comédie adulte. Encore une fois, l'absence de « validation » permet aux animateurs de donner vie à des concepts qui ne pourraient jamais voir le jour à la

DR

télévision, même dans les cases « animation adulte ». En 2005, la sitcom animée parodique *House of Cosbys* (Justin Rolland) connaît un bref succès sur le Web, mais doit être annulée après quatre épisodes seulement à la suite d'une plainte des avocats de Bill Cosby, plainte qui ne fera qu'accroître encore la popularité de ces épisodes.
Ce ne sont bien sûr que quelques exemples parmi les plus remarquables et après 2007,

“L'ABSENCE DE "VALIDATION" PERMET DE DONNER VIE À DES CONCEPTS QUI NE POURRAIENT EXISTER À LA TÉLÉ.”

The Goddamn Liquor Program

le phénomène global des webséries va continuer de générer régulièrement des perles rares d'animation dans tous les styles (nous en reparlerons sans doute). Mais cette courte – et très sélective – histoire des webtoons indépendants doit nous rappeler que le Web, c'est aussi un formidable espace d'expression pour les créateurs, en dehors de tout « système ». Ces animateurs rebelles, potaches et visionnaires ont prouvé que tous les concepts peuvent exister, que tous les styles se valent (quand ils sont maîtrisés) et que toute œuvre originale, aussi iconoclaste ou baroque soit-elle, peut rencontrer son public.

Joël Bassaget

(Auteur / Spécialiste des formats courts sériels / Chercheur associé, Université de Wollongong, Australie – « Valuing Web Series Economic, Industrial, Cultural and Social Value ».)

Queer Duck

TRIER TOUS LES PAPIERS EST TOUJOURS UNE BONNE

JOURNAUX, MAGAZINES, CARNETS, ENVELOPPES,
PROSPECTUS... TOUS LES PAPIERS
SANS EXCEPTION SE RECYCLENT. EN LES TRIANT,
VOUS LEUR DONNEZ UNE NOUVELLE VIE.

PLUS D'INFORMATIONS SUR LE RECYCLAGE
SUR TRIERCESTDONNER.FR

CITEO

Donnons ensemble une nouvelle vie à nos produits

EN SORTANT DE L'ÉCOLE

Isis Leterrier

Johanna Huck

Roxanne Campoy

Poésie animée, animation poétique...

Suite et fin de notre rencontre avec l'équipe de la série *En sortant de l'école*, avec cette fois des réalisateurs ayant œuvré sur les saisons dédiées à Paul Éluard, Claude Roy, Jean Tardieu et Paul Verlaine.

Comment êtes-vous arrivés sur la série ?

Johanna Huck (réalisatrice du court-métrage* Le Chat *de Paul Éluard, Saison 4) : J'ai fait Émile-Cohl à Lyon en spécialisation animation, dont je suis sortie avec un film de fin d'études sélectionné à Annecy. J'ai enchaîné sur une pub et un clip en animation à l'encre, puis je me suis tourné vers le storyboard. Le studio Caribara, où je travaillais, accueillait des réalisateurs de la saison 3 de la série. En les côtoyant, ça m'a donné envie d'y participer.

Roxane Campoy (réalisatrice du court-métrage* Un instant *de Claude Roy, Saison 5) : Après le bac, j'ai fait deux ans en licence d'histoire de l'art archéologie à la Sorbonne qui m'ont fait réviser les grands maîtres et donné envie de devenir illustratrice. Puis deux ans d'illustration à l'école de Condé à Paris où j'ai saisi ma personnalité graphique. Seulement, on nous répétait qu'un illustrateur était seul face à son travail, or j'aime le travail d'équipe ! Je suis donc entrée en troisième année d'animation à Georges Méliès où j'ai passé le concours *En sortant de l'école*. C'était assez musclé, mais mon film de fin d'études n'en a pas souffert et j'ai été prise, donc aucun regret !

Isis Leterrier (réalisatrice du court-métrage* Nature *de Jean Tardieu, Saison 6) : Après un bac L, j'ai fait une année de MANAA, un DMA Cinéma d'Animation et trois années à l'EMCA, à Angoulême. Je suivais l'appel à projets d'*En sortant de l'école* tous les ans avec attention, j'ai donc naturellement tenté ma chance à la fin de ma dernière année d'études.

Jean-Baptiste Marchand (réalisateur du court-métrage* Chanson d'automne *de Paul Verlaine, Saison 7) : Après un bac arts appliqués, j'ai intégré l'école Estienne en animation 3D puis obtenu mon diplôme en 2018. C'est en finissant mon cursus à Estienne et après une année de stage que j'ai tenté ma chance pour la septième saison d'*En sortant de l'école.*

Avez-vous revu tous les courts-métrages avant de vous lancer ?

J. H. : C'est via ceux qui travaillaient dessus que j'ai découvert la richesse qu'offre cette

Chanson d'automne Verlaine - Jean-Baptiste Marchand

Captures d'écran : © Tant Mieux Prod
Portraits des réalisateurs © DR

Nature de Jean Tardieu - Isis Leterrier

série en tant que jeune réalisateur. J'ai assisté à une projection à la Maison de la poésie, avant de voir les précédentes saisons sur Internet et avant de faire mon dossier, pour voir l'éventail des possibilités d'adaptation.
R. C. : J'en ai entendu parler à Georges Méliès, et vu les courts-métrages en *replay* sur France TV. C'est pendant la quatrième année, avec le film de fin d'études, que je me suis dit que j'étais légitime pour proposer ma candidature.

travailler avec trop de références n'encourage pas à développer son imaginaire. S'inspirer n'est pas copier. Pour adapter un poème, il ne faut pas l'illustrer au mot près, mais plutôt comprendre l'essence du texte pour proposer une histoire et un graphisme qui collent au sujet du poème, mais qui nous soient également personnels.

Le choix du poème vous a-t-il été imposé ?
J. H. : C'est le poème que j'avais choisi.

“POUR ADAPTER UN POÈME, IL NE FAUT PAS L'ILLUSTRER AU MOT PRÈS, MAIS COMPRENDRE L'ESSENCE DU TEXTE.”

I. L. : J'avais vu toutes les saisons au fur et à mesure. Avant de commencer mon dossier, j'ai revu les films qui m'avaient marquée, et d'autres au hasard pour mieux appréhender les différentes approches possibles de l'adaptation.
J.-B. M. : J'ai découvert la série au lycée. Étant amateur d'animation et de poésie, c'était pour moi le mélange rêvé. Certains films des saisons de Tardieu et Desnos m'ont permis de mieux comprendre la démarche de la série, tout en gardant un certain recul, car *Le Chat* est celui qui, pour chaque partie, m'évoquait la plus grande diversité d'images. Très vite, le film autour de ce chat et de cet homme a commencé à exister avant de creuser ce que chacun représentait pour l'autre. Se laisser porter par les mots avant de trop les intellectualiser. Je savais que l'histoire serait assez universelle pour parler aux enfants. Ça a été beaucoup de réécriture. Réussir à raconter les mots sans trop y coller, créer un fil conducteur narratif qui n'existe pas toujours. Respecter le surréalisme de Paul

Éluard sans perdre le spectateur.
R. C. : J'ai fait partie des réalisateurs qui ont changé de poème pendant la résidence d'écriture, et c'est toujours un moment de doute intense ! J'avais envie de faire un film sur la parentalité. Lorsque j'ai lu *Un instant*, j'ai senti qu'il y avait le ton, le rythme et les mots qui s'accorderaient à cette histoire.
I. L. : Le choix du poème a été une évidence pour moi. Le thème de la nature était déjà récurrent dans mon travail, et j'aimais la façon mystérieuse dont la présence humaine est évoquée à la fin du poème. J'y voyais quelque chose à creuser. J'ai commencé par lancer les recherches visuelles, car beaucoup d'images me venaient, avant d'aboutir à ma narration finale.
J.-B. M. : J'ai eu le choix. *Chanson d'automne* est un texte court qui permet à l'animation de prendre son temps et de bien se mélanger avec le poème. Je trouvais intéressant de proposer une adaptation qui prenne le contrepied de la mélancolie suggérée par les strophes. Je me figure plutôt l'automne comme une saison douce et colorée. Ça m'a aidé à développer le graphisme en jouant sur des aplats et les couleurs chaudes que l'on trouve en cette saison sur les arbres. Sans toutefois perdre de vue la mélancolie du texte.

Qu'est-ce qui a déterminé votre choix de la technique d'animation ?
J. H. : J'avais déjà fait un film au fusain pendant mes études, et travaillé l'encre animée pour des missions après mon diplôme. L'encre est un medium que je travaille beaucoup en illustration et avec lequel je suis à l'aise. J'ai quand même essayé, dans l'esprit d'un gain de temps, de faire des tests numériques, mais impossible d'avoir un rendu aussi vivant que celui créé pour les recherches, donc je me suis vite penchée sur une méthode pour animer à l'encre un film de plusieurs minutes tout en respectant les délais de production. C'est surtout ça qui m'a fait tâtonner.
R. C. : Initialement, le film devait être entièrement numérique. Mais pendant la résidence d'écriture, j'ai vu les copains sortir leurs aquarelles, l'acrylique, les fusains... Je me suis dit que c'était peut-être l'occasion de faire un film plus traditionnel qui ramènerait une chaleur et une sensibilité qui iraient bien dans mon court-métrage. Je me suis donc lancée sur la gouache !

Nature de Jean Tardieu - Isis Leterrier

Claude Roy - Roxanne Campoy

I. L. : Mon film est entièrement réalisé avec des matériaux naturels glanés dehors. Je voulais que la nature soit omniprésente à l'écran. J'aime que le fond et la forme soient liés, et j'ai voulu faire ressortir toute la fragilité et la préciosité de ces matériaux récoltés avec ferveur, pour appeler à leur préservation. Je n'ai pas tâtonné au niveau de la technique, j'étais inspirée !
J.-B. M. : J'avais envie de faire un film en papier découpé. Et comme on parle de feuilles mortes, je trouvais rigolo de le faire en feuilles de papier. Pour le reste, je me suis laissé aller à ma fantaisie. L'idée était de créer un univers dans lequel les enfants puissent se retrouver. J'aime la spontanéité des dessins d'enfants, j'ai donc essayé de faire de même avec cette technique.

Propos recueillis par Gersende Bollut.

Retrouvez la première partie des entretiens et la présentation des autres créations dans *AnimeLand* n° 231.

Captures d'écran © Tant Mieux Prod
Portraits des réalisateurs. © DR

PETIT VAMPIRE

Les Vampires de la Côte en mode tendresse

Le prolifique auteur Joann Sfar a finalement réussi à mener à bien son projet de long-métrage d'animation consacré à son touchant *Petit Vampire*, originellement bande dessinée aux éditions Delcourt. Un film débordant d'une bonne énergie, pour toute la famille.

À la différence du *Chat du rabbin* qui était une adaptation qui collait à la bande dessinée et s'adressait plutôt aux lecteurs de la série, *Petit Vampire* entreprend une totale remise à jour des personnages, une sorte de synthèse qui ne clôt pas pour autant les aventures de Petit Vampire et de son ami Michel, bien au contraire. Ce nouveau départ est remarquable d'efficacité, les personnages étant introduits les uns à la suite des autres, après la scène d'ouverture qui explique comment un enfant et sa mère sont devenus des vampires pour fuir les néfastes pulsions amoureuses du Gibbous, personnage faustien par excellence. On découvre le quotidien de monstres facétieux et pas mal abrutis, un quotidien répétitif, circonscrit autour d'une belle maison coloniale protégée sous une cloche magique, dans une ville

©2020 JOANN SFAR'S MAGICAL SOCIETY STUDIOCANAL LA CIÉ CINÉMA & PANACHE PRODUCTIONS FRANCE 3 CINÉMA STORY RTBF (Télévision belge)

UNE PRODUCTION DIFFICILE MAIS FINALEMENT FRUCTUEUSE

Originellement le film avait été initié pour la forme 3D, mais diverses péripéties ont entraîné un changement de cap radical : ce sera finalement en animation 2D et on conserve le très gros travail sur la musique et les voix, approche déjà présente sur la série télévisuelle. Joann Sfar le reconnaît, le soutien d'Aton Soumache, producteur d'On Entertainment, a littéralement sauvé le projet qui était économiquement exsangue. Anton Soumache a produit quelques très beaux succès en animation ces dernières années, comme *Le Petit Prince*, *Miraculous Lady Bug* ou *Mune, le gardien de la Lune*. De leur collaboration est née une structure commune, Magical Society, qui est annoncée comme un studio de production incubateur des adaptations des différents univers de Joann Sfar, à commencer donc par *Petit Vampire*, pour des créations *live* ou animées, c'est selon.
Il y a beaucoup de matière dans l'œuvre foisonnante de Joann Sfar, donc la question n'est pas de se demander quoi adapter et porter, mais plutôt dans quel ordre et pour quelle finalité.

côtière déclinaison du cap d'Antibes, coin originel de Joann Sfar.
Petit Vampire est un enfant de 310 ans (!). Il a une patience incroyable, mais quand même. À un moment ça le démange d'aller voir au-delà de son territoire protégé mais étroit, à la recherche d'un copain et d'une vie d'écolier rêvée. Il jette son dévolu sur Michel, gentil garçon un peu rond et quelconque, élevé par ses grands-parents. Leur amitié bizarre mais sincère pourrait s'épanouir tranquillement sous le soleil méditerranéen, mais c'est compter sans la soif d'amour du Gibbous, créature damnée à face de lune grêlée qui n'a jamais cessé de traquer Petit Vampire et sa mère, la belle Pandora. Pour raconter cette histoire d'une fausse simplicité, Joann Sfar s'est appuyé sur la scénariste Sandrina Jardel, la mère de ses deux aînés, qui connaît particulièrement bien l'univers du Petit Vampire de l'intérieur.
Les tonalités et accents, créole pour Ophtalmo, niçois pour le bouledogue Fantomate, entre autres, ancrent les personnages dans une réalité étrangère et familière à la fois, intéressante à explorer.
La musique composée par Olivier Daviaud, compagnon de route de Joann Sfar sur toutes ses réalisations (*Gainsbourg (vie héroïque)*, *Le Chat du rabbin*, *La Dame dans l'auto avec des lunettes et un fusil*...) déroule des thèmes tantôt mélancoliques ou enjoués. Plusieurs studios français ont participé à l'aventure, tel La Cachette qui a réalisé le générique malin et inspiré.
Ici, les monstres ne sont jamais tout à fait méchants ou cruels. La tendresse a droit de cité chez Marguerite, le cousin de la créature de Frankenstein, ou chez des espèces de cancrelats marrants, sbires forcés de Gibbous. Les parents de Petit Vampire, la belle Pandora et le Capitaine des morts se sont transformés sans s'en rendre compte en surprotecteurs qui étouffent leur (très vieil) enfant. Leur communauté, fraternelle et solidaire, ne s'est pas moins sclérosée et retirée du monde dans un éternel non-choix de vivre, ce qui n'est finalement pas aussi facile pour des morts-vivants que pour des vivants-vivants.
Petit Vampire parle vite, les personnages vont à toute vitesse, pressés de profiter enfin d'un peu d'inattendu et de liberté dans leur sempiternel train-train. Éloge à l'amitié et à l'acceptation de l'autre, le film gagne le pari de la simplicité, qui donne à chacun des personnages une vraie place pour exister.
Et à la fin, à la grande satisfaction de Marguerite, ce sont les monstres qui gagnent.

Sébastien Célimon

©2020 JOANN SFAR'S MAGICAL SOCIETY STUDIOCANAL LA CIE CINÉMA & PANACHE PRODUCTIONS FRANCE 3 CINÉMA STORY RTBF (Télévision belge)

ENTRETIEN AVEC JOANN SFAR

« Je suis tous mes personnages »

Ils ne sont pas nombreux ceux qui peuvent se targuer de réussir tour à tour dans la bande dessinée, le cinéma *live* et le cinéma d'animation. Joann Sfar est de ceux-là. Il faut comprendre qu'écrire ou dessiner seul à sa table à dessin est bien différent de piloter un tournage avec acteurs, techniciens, producteurs... L'auteur-réalisateur a accepté notre invitation à échanger.

Petit Vampire vous accompagne depuis 30 ans ou presque, quel est le lien particulier que vous entretenez avec lui ?
Joann Sfar : Je ne saurais pas vraiment le décrire. Pour lui comme pour tous mes autres personnages récurrents, je m'assois un matin à ma table de travail et j'attends que les personnages me parlent. Parfois ils sont silencieux, parfois ils reviennent plus intenses que jamais. C'est pour ça que je laisse des fins ouvertes à mes histoires. Par exemple, pendant huit ans j'ai délaissé *Le Chat du rabbin* puis j'y suis tout à coup revenu, et maintenant je réalise un album par an. Pour *Petit Vampire*, j'ai fait d'abord les contes en BD d'une trentaine de pages chez Delcourt en pensant à mon enfance, puis j'ai continué ses aventures en pensant à mes enfants. J'ai un besoin d'y retourner parce que ça me fait plaisir...

Vous avez déjà réalisé un film d'animation adaptant une de vos œuvres, *Le Chat du rabbin*, mais votre démarche est bien différente, ici, non ?
Oui, j'ai fait *Le Chat du rabbin* pour faire plaisir à mes lecteurs, c'était une adaptation très fidèle, qui collait aux albums. Pour *Petit Vampire*, j'ai avant tout voulu faire un film pour les enfants, qui réunisse tous mes monstres. Le projet a mis longtemps avant de trouver sa forme et de se finir (voir encadré) mais il est fidèle à l'idée que nous avions il y a six ans, ma scénariste Sandrina Jardel et moi. Comme souvent dans mes histoires, il y a encore beaucoup de moi dans l'histoire...

Petit Vampire, c'est vous ? Difficile à croire !
Oui, un petit peu, mais en réalité, je me retrouve surtout dans Michel. J'ai grandi sans ma mère et comme Michel j'ai été pratiquement élevé par mes grands-parents, qui m'ont donc largement inspiré pour ceux du personnage, à Antibes et à Nice. Comme lui, je voulais qu'on me prenne comme un

garçon rigolo. J'étais terrifié par le rejet des autres parce que, notamment, je n'avais plus de maman. Il y avait un réel problème d'intégration. J'ai développé ma passion des monstres à peu près à son âge, ce temps où trouver des images ou des films de monstres demandait des efforts conséquents ; mon imagination s'emballait aux récits que me faisaient mes camarades d'école, ceux qui avaient justement réussi à voir un film de monstre. Et puis je me retrouve aussi dans Gibbous, qui est la part monstrueuse en nous, qui est acceptable chez l'enfant mais intolérable chez l'adulte. Je suis sans doute tous mes personnages...

Dans quelles influences avez-vous puisé pour repenser vos personnages ?
J'ai grandi entouré de monstres classiques comme ceux de la Hammer, et cela se sent dans mon traitement. Je revendique également un hommage aux *101 Dalmatiens* et au-delà à Disney. Mais on peut voir de nombreuses influences et citations dans le film, que ce soit dans les images projetées dans les séances du ciné-club des monstres ou dans les tableaux que les personnages utilisent comme gigantesque terrain de jeu. Enfant je découpais les magazines spécialisés dans les cinémas de genre et ces images me sont restées. Cela dit, le design des personnages est plus rond que mon propre trait. Et puis au niveau de l'animation, nous avons procédé à des choix forts.

Comme quoi ?
Eh bien, c'est par exemple une gageure considérable d'avoir des personnages qui se meuvent de façon réaliste et d'autres qui sont caricaturaux. Les proportions des personnages étaient aussi un véritable défi. Comment rendre de manière crédible en animation les tailles si différentes de Petit Vampire et Pandora ? J'ai une chance formidable de pouvoir m'appuyer sur Adrien Gromelle, expert en animation. Comme il y avait pas mal de séquences d'action, nous avons pris notre parti de filmer des comédiens mimant la scène pour donner des repères aux animateurs. C'est un procédé que j'avais déjà utilisé pour *Le Chat du rabbin*, on l'a un peu approfondi : pour Petit Vampire, les comédiens nous ont surtout permis d'appréhender des questions de cohérence, comme savoir comment positionner l'immense tête en forme de lune de Gibbous. Nous avons construit une vraie tête, un comédien l'a portée et son jeu nous a permis de trouver des solutions vraiment intéressantes.

Cela vous change de la bande dessinée, comme approche, n'est-ce pas ?
Autant j'ai beaucoup d'expérience dans la BD, autant dans l'animation il est essentiel de s'appuyer sur le savoir-faire et l'expertise des professionnels. Le vrai orgueil pour un réalisateur, c'est accepter quand son équipe

©2020 JOANN SFAR'S MAGICAL SOCIETY STUDIOCANAL LA CIE CINÉMA & PANACHE PRODUCTIONS FRANCE 3 CINEMA STORY RTBF (Télévision belge)

lui dit « non ». Le monde de l'animation est tout petit, tout le monde se connaît, et l'animation française est vraiment aimée par les autres professionnels, américains, japonais, ce qui fait que les échanges sont très naturels.

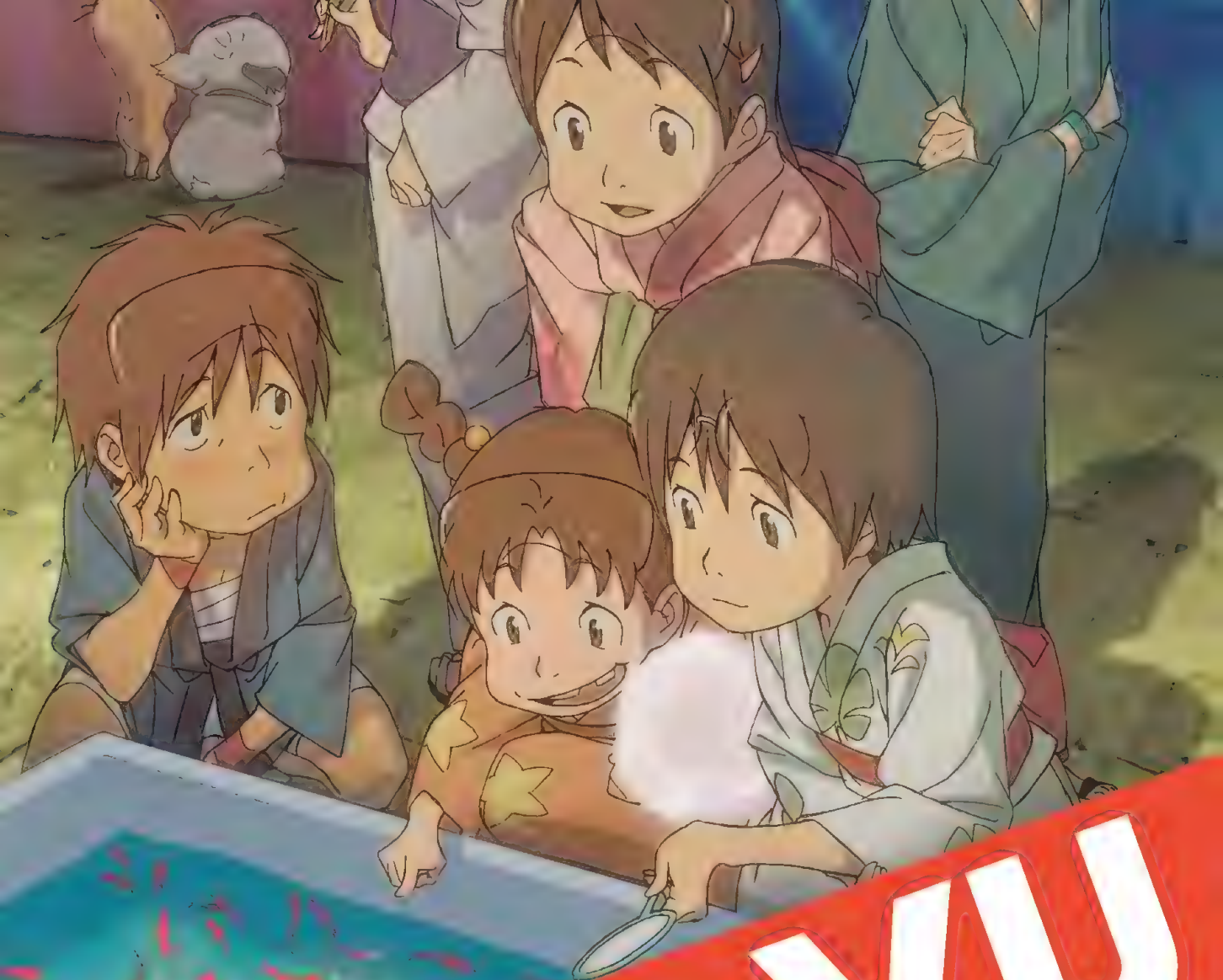
Une particularité de *Petit Vampire* tient dans le travail remarquable sur les voix de doublage. On peut entendre un extrait et savoir immédiatement que c'est *Petit Vampire*.
C'était présent déjà dans la série télé, si vous saviez ce que j'ai entendu à cette époque. à Mururoa. J'ai cherché un comédien capable de retranscrire sans tomber dans la caricature un accent crédible. Même chose pour le bouledogue Fantomate qui a un accent niçois auquel je tiens énormément. Mais l'usage des accents est sensible : il ne doit pas être politique et ne doit surtout pas jouer sur les stéréotypes.

***Petit Vampire* est une synthèse de toutes ses aventures : est-ce que ça veut dire que vous avez fait le tour avec le personnage ?**
Au contraire, lui et ses camarades monstres sont présents plus que jamais dans mes

"S'APPUYER SUR LE SAVOIR-FAIRE ET L'EXPERTISE DES PROFESSIONNELS."

Quelqu'un m'a un jour dit que mon écriture relevait d'un exercice d'oralité, notamment sur *Le Chat du rabbin*. Je suis un conteur, dans la transmission aussi. Utiliser des accents permet de jouer avec des modalités de langage. Je suis beaucoup intervenu dans des écoles pour dire aux élèves de multiplier les registres de langage dans leur création. Les personnages ont leur phrasé, leur accent, qui disent des choses sur eux. Pour le savant fou Ophtalmo, je voulais une voix créole car il est probablement le produit d'une irradiation projets. J'ai décidé avec les maisons Rue de Sèvres et L'École des loisirs de développer mes univers de monstres en BD et en romans. On commence par trois albums liés au film de *Petit Vampire*. Mais aussi un jeu intitulé « Monstres » qui va être lancé en *crowdfunding* avec l'éditeur spécialisé Black Book Editions. Comptez aussi sur les projets audiovisuels dans ma nouvelle société de production créée avec le producteur Anton Soumache, destinée à déployer mes multivers.

Propos recueillis par Sébastien Célimon



Denno Coil

ON A VU

- Josep
- Phil Tippett
- DECA-DENCE
- Denno Coil
- Futariwa Precure
- The God of High School
- Japan Sinks 2020
- Re:ZERO -Starting Life in Another World-
- My Hero Academia Heroes Rising
- Calamity
- Les Enfants du temps
- Maquia
- Fritzi, une vie allemande d'avant
- Great Pretender
- Ronja, fille de brigand

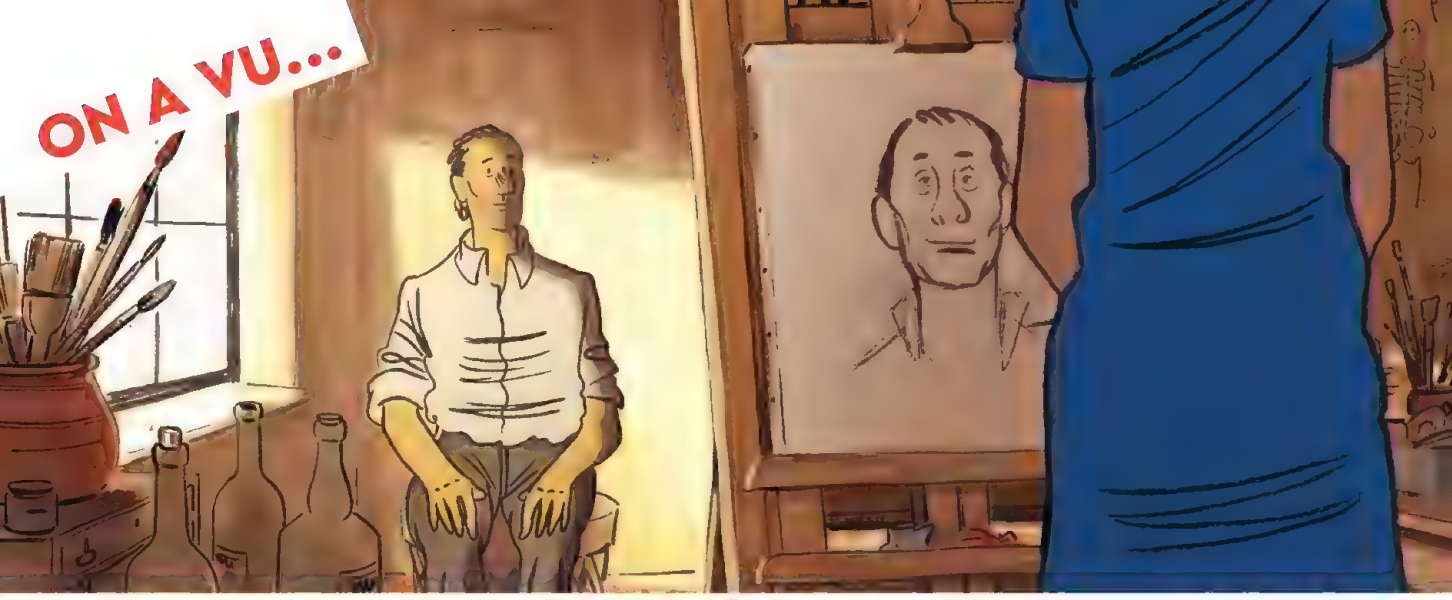
AU MENU :

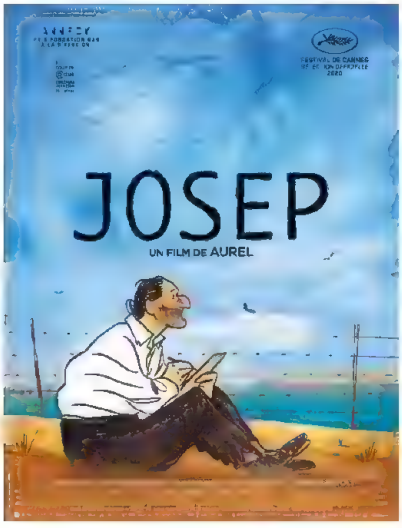
quoi voir ou quoi rattraper, d'un siège ou de mon canapé ?

Qu'avons-nous vu qui mérite qu'on vous en informe ? Voici notre sélection contrastée de nos coups de cœur et de nos coups de gueule, en attendant que les sorties reprennent plus fort après l'été.

Ronja, fille de brigand

Denno Coil © Mitsuo Iso / Tokuma Shoten - CyberCoil Production Committee
Ronja - Fille de brigand © 2014 LINDGREN Astrid / Polygon Pictures inc





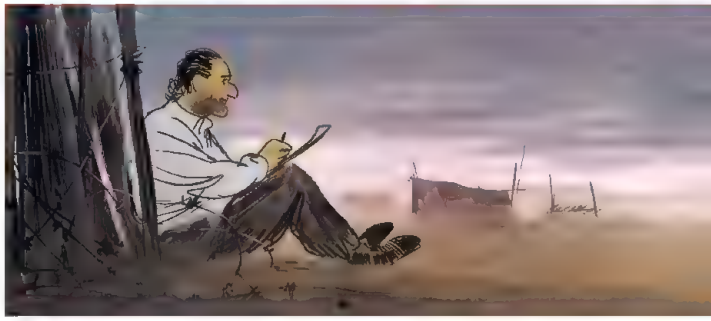
JOSEP

Larmes à gauche

Film d'animation d'art et d'essai, *Josep* d'Aurel réussit le pari de faire à la fois découvrir un artiste catalan et de parler d'une période sombre de l'histoire française : l'accueil réservé aux réfugiés de la guerre civile espagnole. À ne pas voir en étant dépressif.

À l'heure où les nationalismes et les extrêmes remontent en Europe, la Retirada[1] est un sujet de nouveau à la mode dans le monde culturel. Avec *Josep*, Aurel choisit un angle d'approche original : suivre la vie romancée d'un artiste connu, Josep Bartolí, de son arrivée dans les « camps d'accueil » pour réfugiés espagnols, à son évasion alors qu'il allait être déporté sur ordre de la Gestapo. Plus encore, cette histoire nous est contée non par Josep lui-même, mais par Serge, gendarme débutant en 1939 et affecté à la surveillance de ces camps.
En s'appuyant sur les dessins de Josep Bartolí lui-même, le film dresse un tableau sombre des camps et de la façon dont les gendarmes traitent ces réfugiés – de « sales raclures rouges », des « métèques » – tout

©Les Films d'Ici Méditerranée



juste bons à être humiliés, battus et exploités. Seuls les tirailleurs sénégalais et le narrateur montreront un semblant d'humanité à leur égard. La dernière demi-heure, qui résume la vie de Josep et de Serge après l'évasion du premier, apporte une note d'optimisme et de couleur à un film bien sombre. En choisissant une narration non linéaire, car sautant sans cesse d'une époque à l'autre et en multipliant les différents types d'animation (un pour les camps, un pour Serge et son petit-fils, un pour l'espace onirique...), le réalisateur insuffle de la vie dans un récit qui, sans ces artifices techniques, ne serait qu'une leçon d'histoire aride de plus sur cette période et sur le comportement peu reluisant d'une bonne partie de l'humanité.
Certes, Josep n'est pas conçu pour séduire un public large hors des amateurs d'animation adulte, mais ces choix d'images et son casting voix d'exception valent le détour par la salle pour les cinéphiles, avant de lui prédire un beau circuit comme œuvre pédagogique aussi bien en histoire contemporaine qu'en histoire de l'art.
D'ailleurs parmi tous les personnages et les acteurs, mentionnons le travail remarquable de François Morel pour donner vie à Robert, gendarme lâche, veule et raciste, au physique rappelant très fortement l'œuvre de Cabu.
Il montre à lui tout seul le pire de ce que pouvaient faire certains dans les années 1940, lorsqu'ils étaient couverts par leurs uniformes. Jamais inutile de s'en rappeler...

Stéphanie Chaptal

1. Ou l'exode des réfugiés espagnols de la guerre civile qui a amené Franco au pouvoir, et dont le souvenir a généré nombre de films et de livres, dont *La Commode aux tiroirs de couleur* d'Olivia Ruiz à l'été 2020

Phil Tippett

PHIL TIPPETT

Des rêves et des monstres

En mai dernier, Carlotta Films a édité le dernier titre d'une trilogie « monstre » consacrée à l'artiste Phil Tippett. L'occasion était trop belle de vous parler de ce créateur discret, mais important, qui fit ses débuts au sein de l'équipe de réalisation de *Star Wars*.

Cette collection de documentaires est dédiée aux maîtres de l'animation qui ont donné vie à quantité de monstres sacrés du 7e art, de *King Kong* aux squelettes de *Jason* en passant par les insectes de *Starship Troopers*, et Phil Tippett est de ceux-ci. Mais son influence ne se limite pas à la fameuse trilogie de George Lucas, son travail est visible dans de nombreux films, tant de science-fiction que d'*heroic fantasy*. L'animation image par image de créatures et de robots prend du temps, d'abord pour la conception et la création, du dessin au squelette articulé qui prendra vie devant la caméra. Un art qui semble désuet, perdu, mais Phil Tippett en est le digne représentant et même l'héritier le plus légitime.

UNE CARRIÈRE À DONNER LA VIE

Sculpteur et animateur, Phil Tippett aime donner vie à des créatures comme le faisaient ses inspirateurs, Ray Harryhausen (*Jason et les argonautes*) et Willis O'Brien (*King Kong*), image par image, avec une caméra. On lui doit tant dans *Star Wars* : les Taun-Taun sur Hoth, le Rancor (en *go motion*, plus proche de la marionnette), l'animation des quadripodes impériaux, des Scout Walkers, des Speeder Bikes et même la conception de Jabba. La création des pièces d'échecs holographiques, c'est lui. L'animation d'un des membres du

PHIL TIPPETT DES RÊVES ET DES MONSTRES © 2019 FRENETIC ARTS Tous droits réservés.

Paul Verhoeven

Alec Gillis

Joe Dante, Dennis Muren et Phil Tippett

Rebo Band de la cour de Jabba, toujours lui. Dans les années 1980 il marquera à jamais les amateurs de dragons avec Vermithrax, dans le Dragon du lac de feu avec ses airs de chauve-souris géante. Il donne naissance aussi à ED-209, le robot tueur de *Robocop*, et plus tard à Caïn dans *Robocop 2*.
Dans les années 1990, lui qui adore les dinosaures, un important travail l'attendait sur *Jurassic Park*, mais hélas ses créations seront remplacées par des marionnettes virtuelles d'ILM... Il lui faut alors évoluer et pour travailler avec les ordinateurs, les armatures en métal articulées se verront affublées de capteurs pour animer des créatures en numérique. Ce compromis va laisser des traces.
Ce mélange de techniques permettra d'aller encore plus loin avec les insectes de *Starship Troopers* dont il supervisera les effets spéciaux. Son studio s'est occupé de quantité d'effets spéciaux depuis lors, mais son fondateur aime aussi à continuer des projets personnels plus proches de l'art qu'il maîtrise si bien, comme la réalisation de courts-métrages truffés de créatures.

Yvan West Laurence

Phil Tippett

DOCUMENTAIRES INDISPENSABLES

DECA-DENCE

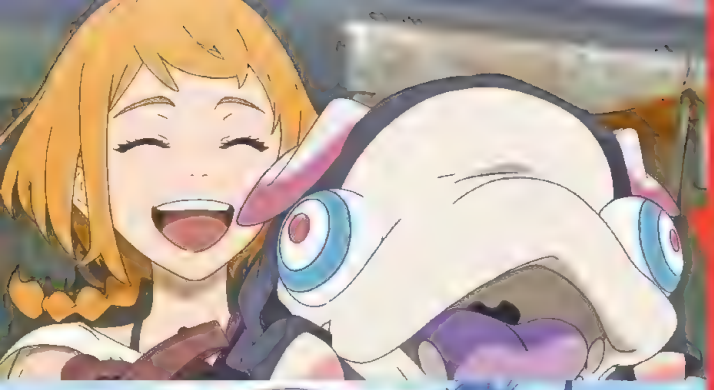
Yazuru Tachikawa did it again !

Parce que *Mob Psycho 100* est un impressionnant morceau d'animation, le nom de son réalisateur Yazuru Tachikawa reste plus que jamais suivi de près. On peut dire que l'artiste a de l'ambition en se tournant vers la création originale avec *DECA-DENCE*, ou l'union fun et bien pensée de concepts déjà existants.

C'est en 2016 que Yazuru Tachikawa imagine le projet *DECA-DENCE* où la survie de l'homme passe par des combats face à d'immenses créatures (pour ne pas dire des Kaiju). Et on peut concéder que l'appétit de la série est à la fois artistique et scénaristique. Sur la forme, cela se vérifie par le très bon *character design* signé pomodorosa (*Listeners*, voir *AnimeLand* n° 231) et repris par Shin'ichi Kurita. Un choix qui donne du cachet et du peps à tous les personnages, principaux comme secondaires, bannissant le *random*.

Ensuite, on découvre un monde post-apo' crédible, chargé de ruines et d'éléments futuristes (machines, bolides, extraterrestres, transhumanisme...). Le récit, fun et vivant, met en scène des soldats devant récolter le sang de diverses créatures afin de vivre, et là aussi on mesure toute la gourmandise du

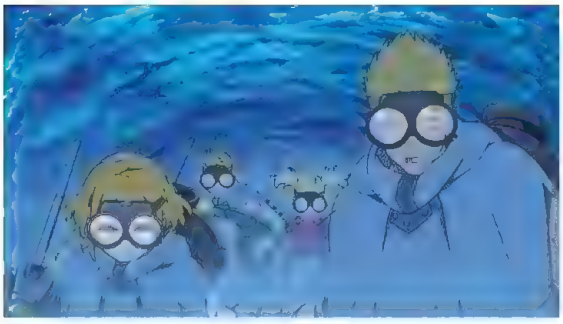
©DECA-DENCE PROJECT



projet. Yazuru Tachikawa met son staff sur les rotules : les combats aériens, décidément une marque de fabrique chez le jeune studio NuT après *YôjôSenki*, montrent les soldats voltigeant dans tous les sens avant de planter les monstres. L'idée est traitée avec gourmandise dans les larges scènes d'action qui obligent ses artistes à un jeu d'échelle : en mettant en opposition des forteresses, des Kaiju et des soldats, elle commande un gros jeu de caméra, de mouvements, de chorégraphies (et une bonne CGI). Quand les idées sont suivies techniquement, c'est gagné.

NUT BAD !

Une telle ambition sur le papier ne peut s'accompagner de ressources humaines certaines (dont le Français Ken Arto). Et si le studio NuT n'est pas Bones (très peu d'animateurs de *Mob Psycho 100* sont concernés), le projet peut s'appuyer sur les relations du producteur Takuya Tsunoki



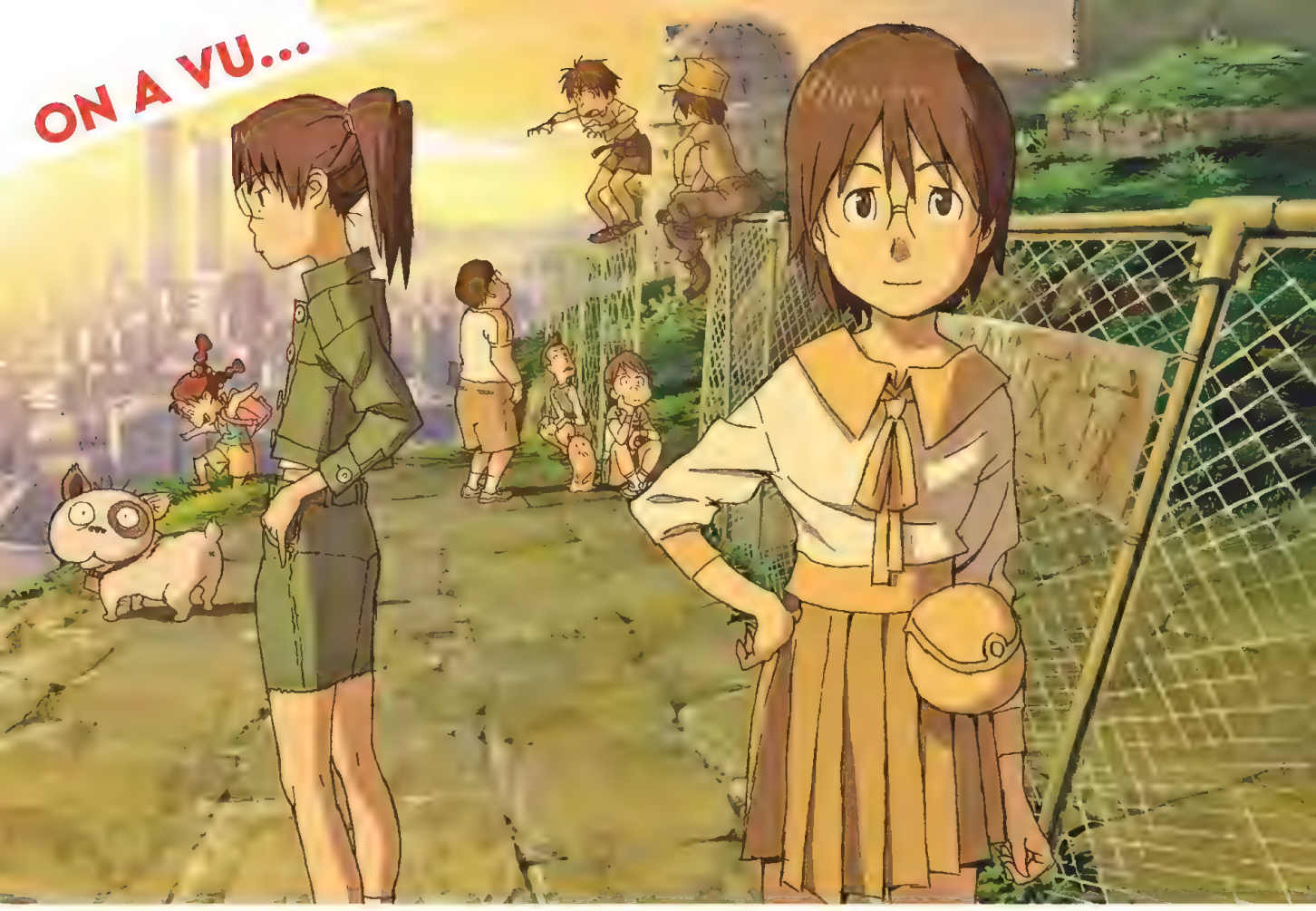
pour rameuter du monde. Cet ancien de Madhouse retrouve Yazuru Tachikawa après *Death Billard/Paradise* (un court devenu série). Le producteur avouait que « *les scènes de combat ont nécessité une horrible quantité de temps, alors j'espère vraiment que les spectateurs vont les apprécier* », et en attendant le finish on ne peut qu'admirer le résultat. D'autant que le scénario et l'histoire sont bien pensés. La claque de l'été et de la rentrée !

ÉPISODE 2 : MINDBLOW (ALERTE SPOILER)

La surprise était tellement forte qu'il serait bête de vous la gâcher. Bien que le twist apparaisse dès l'épisode 2, son aplomb en a déconcerté plus d'un, comme l'attestent les nombreuses réactions des internautes. En réalité, la forteresse mobile *DECA-DENCE* sur laquelle les humains sont repliés n'est qu'un jeu divertissant des cyborgs (désignés tout en rondeur par l'incroyable Kiyotaka Oshiyama) ! Le duo de l'histoire réunit donc un *mecha* se faisant passer pour un humain (son avatar dans le jeu) afin d'éliminer un bug (Natsume, la protagoniste principale du récit). *Matrix* n'est pas loin ! Et le capitalisme s'en prend au passage une belle dans la tronche !

Bruno de la Cruz

ON A VU...



DENNO COIL

Un classique enfin en France

Il aura fallu attendre près de quatorze ans après sa production pour découvrir légalement en France *Denno Coil*, chef-d'œuvre d'animation mais aussi d'anticipation. Un bijou à dévorer chez Wakanim et ADN[1], mais aussi en version collector Blu-ray via Dybex.

Prix d'Excellence au Japan Media Arts Festival en 2007, Meilleure Série Télévisée au 7e Tokyo Anime Fair et gagnante du Seiun Award à la 46e Japan Science-Fiction Convention. Si le palmarès ne fait pas tout, il reste un indicateur fort. La série *Denno Coil* (2006) ne vole pas sa réputation d'œuvre phare post-2000 tant elle allie une animation digne d'un long-métrage et un concept aujourd'hui acquis, la réalité augmentée. Le récit prend place en 2026 au Japon, dans la ville fictive de Daikoku, première cité à disposer d'infrastructures publiques AR. On y suit des gamins détectives devant résoudre un mystère lié au monde virtuel.

Denno Coil (dont le titre signifie « cyber-bobine de cerveau ») propose une aventure vivante, touchante et fun, symbolisée par la pléthore d'outils utilisés par nos héros

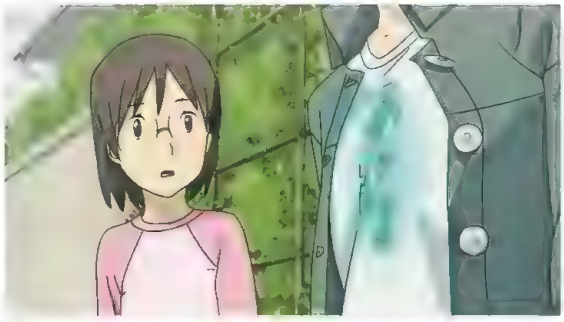
© Mitsuo Iso / Tokuma Shoten - CyberCoil Production Committee

(visière AR, animaux virtuels, bugs spéciaux permettant de créer des objets/armes, laser « frontal », écriture au sol façon alchimiste…). La série regorge d'idées permettant aux héros de jouer avec l'AR (c'en devient presque de la fantaisie), tant est si bien qu'on ne sait plus si nous assistons à un délire d'enfants à l'imagination débordante ou bel et bien à la lutte entre deux mondes. Si l'influence de *Matrix* et *Lain* est passée par là, *Denno Coil* ne cherche pas à prédire l'avenir, de l'aveu même de son réalisateur. Son concept réel-irréel (reprenant l'idée des légendes urbaines) raconte quelque chose (choc générationnel entre autres) sans être didactique coûte que coûte et se veut divertissant avant tout.

FIVE STARS STAFF

C'est à l'époque où Madhouse était encore un studio donnant les clés du camion aux artistes que le vétéran de l'animation Mitsuo Iso (*Ghost in the Shell*) a porté *Denno Coil*, signant là sa première réalisation (après l'excellent épisode 15 de *RahXephon* qu'il a écrit et animé quasiment seul). Le projet a mis dix ans avant de voir le jour, passant par la case pilote, mais le résultat régale (malgré une 3D un peu sèche) tout au long des 26 épisodes : *Denno Coil* mise sur l'art du mouvement plutôt que sur une plastique aguicheuse. Et qui mieux pour montrer la voix que les maîtres en la matière que sont Takeshi Honda (*character designer* ici et surnommé « le génie » par Satoshi Kon) et Toshiyuki Inoue (directeur d'animation, modèle de Mitsuo Iso) ? C'est un bonheur de voir ses gamins courir, pleurer, crier de joie et faire étalage de leurs émotions quand la magie est au bout du crayon.

Bruno de la Cruz



1. À l'heure où nous bouclons ces lignes, seuls les treize premiers épisodes sont proposés sur les plateformes mentionnées.

Remerciements à Peter.

LE SERPENT DE MER

ON A VU...

FUTARIWA PRECURE

Alléluia !

L'année 2020 est décidément celle des grandes premières : avec l'arrivée légale de *Futariwa Precure* (49 épisodes), c'est la série initiale de l'immense franchise *Pretty Cure* – *PreCure* pour les intimes – qui débarque chez nous. Un morceau de l'Histoire Toei à découvrir au plus vite.

AnimeLand ne peut ignorer l'événement que représente l'arrivée de *Pretty Cure* en France. Avec près de 800 épisodes et 15 films produits, *PreCure* est une licence particulièrement chérie par Toei Animation, une maison toujours très attachée à séduire les plus jeunes et assurer le *merchandising* (Bandai est aussi dans le coup). Rassurez-vous, la production des séries *PreCure* offre la particularité d'être indépendante, présentant à chaque série des héroïnes différentes.

L'histoire a commencé en 2004, un dimanche matin à 9 h, avec l'apparition de Nagisa (la rouquine colérique) et l'érudite Honoka (la grande brune un peu perchée). Ces deux écolières que tout oppose reçoivent un drôle d'objet ressemblant à un téléphone

©Toei Animation All Rights Reserved

portable. Il s'agit en fait d'un appareil leur permettant de se transformer en guerrières afin d'empêcher le règne de Dark King ! La lutte peut commencer !

SAKUGA'S GIRL QUALITY

Toei n'a pas fait n'importe quoi pour le lancement. En plaçant l'expérimenté Daisuke Nishio – grand habitué du studio et de *Dragon Ball* –, elle a mis son bébé entre les mains d'un talent habitué au spectaculaire et au fun avec ses combats au corps-à-corps et ses chorégraphies aériennes. Avec le design tout en rondeur d'Inagami Akira, les personnages deviennent une matière plutôt souple à manipuler, donnant lieu à des bastons, gags et scènes de la vie quotidienne efficaces, ou le *smear* et la stylisation/SD sont régulièrement de sortie. Les missions menées grattent quelques clichés, mais que c'est bon de revoir ces bons vieux *stock shots* (séquences réutilisées lors des transformations) et le panache des séries où le divertissement est immédiat !
Il faut espérer que les autres séries arrivent (la 14e série, *Kira Kira Pretty Cure à la mode*, est disponible sur Crunchyroll). Bien qu'elles ne soient pas toute d'une qualité remarquable – *Futariwa Precure* est dans le peloton de tête –, il est toujours appréciable de goûter à une saga dans l'ordre de production afin d'en sentir l'évolution.

Bruno de la Cruz

PRETTY CURE ET LA FRANCE, UNE HISTOIRE CONTRARIÉE

Pour être exacte, Futariwa Precure n'est pas la première série Precure à recevoir officiellement le sol français. En effet, le catalogue acquisitions en 2017 *Glitter Force* (DoReMi) est une version chocolatée (sous l'impulsion de la société Saban) du segment – déjà très aseptisé – *Doremi Fantasy*, qui, le 26 janvier 2011, sous les yeux d'Arnaud Montebourg, une première expérimentale de *Yes! Heartcatch Pretty Cure ! Mission Hikari & Mina* est organisée par Toei Animation Europe afin de vendre la licence aux professionnels français. Malgré un accueil français apparemment assez positif, cette projection, le numéro 1 de Mina passe à l'écrit le même soir, 2011 qui n'existait du calendrier

THE GOD OF HIGH SCHOOL

Mais qui peut le battre ?

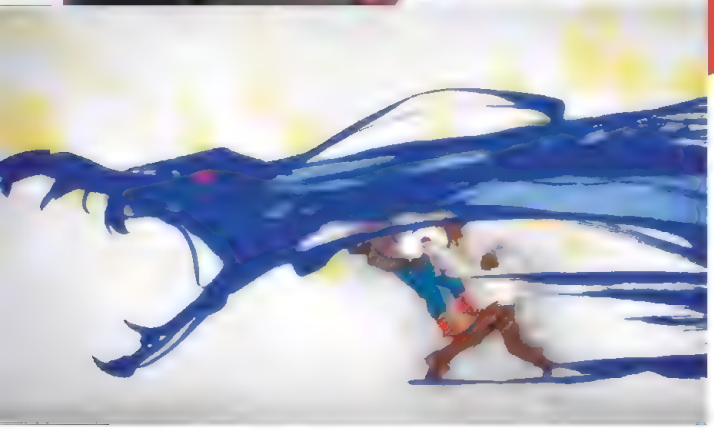
Après *Tower of God*, c'est au tour du webtoon *The God of High School* de montrer ses qualités dans la peau d'un *anime* Crunchyroll Originals. En attendant de voir *Jujutsu Kaisen* et l'ultime saison de *L'Attaque des Titans*, le studio MAPPA réalise un petit tour de force si vous aimez la bastonnade ou les performances d'animateurs.

Du côté de Crunchyroll, *The God of High School* réalise de meilleures audiences que *Tower of God*. Si ce constat (à l'instant T) n'est nullement un argument qualitatif, il permet quand même de vérifier que le show habitue ses spectateurs à une certaine qualité. Le principe de ce webtoon imaginé par Park Yong-Je (disponible légalement en France sur le site Naver Webtoon ; voir *AnimeLand* n° 231) est aussi simple qu'efficace puisqu'il oppose des dizaines de combattant(e)s, tous enrichis d'un petit background permettant d'instaurer un enjeu dans ce grand tournoi.

SAKUGA TIME

Confier un projet au jeune Park « Shaking Cam » Seong-Hu, c'est l'assurance d'avoir ce qu'on appelle une « série d'animateur ». Ce talent coréen s'est d'abord fait un nom en tant que *gengaman* (animateur-clé), démontrant un dynamisme et un sens du timing tout à fait percutants, que ce soit sur *Bayonetta*, *Garo The Animation* ou encore *Space Dandy*. Très vite, il a signé sa première réalisation avec le segment *Vanishing Line* (2017) de la franchise Garo. Un projet, déjà produit chez MAPPA, confirmant le talent du garçon, adepte des directions nerveuses, quitte à être parfois limite épileptique

© 2020 Crunchy Origin, LLC



(l'immersion est garantie).
Avec *The God of High School*, Park Seong-Hu a le profil parfait pour exploiter cette série où tous les styles de combats s'affrontent, entre réalisme, hyper stylisation et fantastique (le taekwondo peut se substituer à des déformations ou à une invocation de démon, mais le corps-à-corps reste prioritaire).
Un tel programme est particulièrement gourmand en termes de ressources, et au moment d'achever la première partie de l'*anime*, le niveau technique s'avère élevé. Le réalisateur ne s'y trompe pas en concentrant toutes ses forces (il signe lui-même des animations-clés !) sur les combats, remaniant largement l'ordre du récit. La démonstration est riche et aboutie, avec de très longs *cuts* et des séquences à la première personne où l'impact des coups et le poids des participants sont sensibles. Il a bénéficié d'une grande liberté sur la série (non seulement car il connaît le studio mais aussi parce que ça arrange bien tout le monde).

Résultat, l'identité des animateurs s'exprime, même si l'ensemble reste plutôt cohérent[1] ; ils ont par exemple fait appel à la *motion capture* à partir de l'épisode 6, et ne se sont interdits aucune expérimentation, comme ce combat façon surréalisme (épisode 2, signé Keiichiro Watanabe) ou l'affrontement au rendu « coup de pinceau » (épisode 5).
Pour résumer, MAPPA n'a pas eu froid aux yeux. Des informations indiquent que la livraison de cette série était bouclée assez tôt, mais avec la production de la dernière saison des *Titans* et le portage de *Jujutsu Kaisen*, l'obstacle *The God of High School* est passé avec brio.

Bruno de la Cruz

1. Notez que le design du président de l'école est basé sur Robert Downey Jr. Nous retrouvons aussi Barack Obama dans le webtoon d'origine

JAPAN SINKS 2020

Sortez les rames !

Adapté du roman *Nihon Chinbotsu* de Sakyo Komatsu datant de 1973, *Japan Sinks 2020* est l'une des nouveautés Netflix de l'été. Orchestrés par Masaaki Yuasa et Pyeon-Gang Ho du studio Science SARU, les dix épisodes prônent la survie à tout prix d'un petit groupe dans un Japon en plein naufrage géologique.

Alors que les séismes se multiplient et que le Japon s'effondre littéralement, la famille Mutô, accompagnée de quelques autres protagonistes, tente de survivre tant bien que mal au gré de ses rencontres pas toujours bonnes et des événements toujours plus tragiques. La mort peut frapper à chaque instant et le petit groupe en fait l'amère expérience, dévoilant alors les personnalités et ressources de chacun.

Les membres du groupe ont des évolutions et des rôles différents et parfois tardifs, mais leurs réactions sont souvent subtilement humaines, que ce soit face à la mort, à l'incertitude du futur, à la séparation, mais aussi par un grand sens du sacrifice. Mari et Kite se détachent particulièrement par leur charisme et leurs actions. On souligne d'ailleurs l'importance des rôles féminins, loin des clichés.

UN RÉCIT EN DEMI-TEINTE

Avec un pitch de départ très alléchant[1], on se retrouve finalement avec une série relativement tiède, mais non dénuée de qualités. Les situations s'enchaînent de manière parfois invraisemblable, laissant une impression étrange aux spectateurs. De même, quelques longueurs et scènes hors propos viennent casser le rythme alors que d'autres passages auraient gagné à être développés. Ainsi, les thématiques abordées au fil des épisodes tels l'ultra-nationalisme, les communautés autonomes,

© Netflix 2020

la xénophobie, le handicap, la maladie, etc. sont intéressantes mais restent superficielles alors qu'elles auraient pu apporter de l'épaisseur au récit. Vers les derniers épisodes, l'attention se recentre sur les personnages, et malgré quelques rebondissements un peu trop gros, l'attention reste captive. La bande originale composée par Kensuke Ushio est de belle facture, proposant des thèmes variés s'accordant aux scènes et un *ending* différent à chaque épisode.
Côté graphismes, les décors sont souvent réussis avec de magnifiques paysages et des véhicules, ainsi que des intérieurs particulièrement détaillés. Le design des personnages peut surprendre si l'on n'a jamais rencontré le travail de Masaaki Yuasa, à l'instar de *Devilman Crybaby* (2018) ou le film *Lou et l'île aux sirènes* (2017). L'animation des personnages s'avère très fluide, mais en contrepartie on remarque des déformations corporelles surprenantes qui pourraient rebuter. Il ne faut pas cacher qu'avec le nombre de morts, certaines scènes peuvent heurter les spectateurs sensibles, même si ce n'est pas pour cette raison que la série est déconseillée aux moins de 16 ans.
Japan Sinks 2020 ne sera certes pas la série de l'année, mais c'est une adaptation modernisée et honnête d'un roman de science-fiction célèbre au Japon. Si l'on parvient à passer outre ses défauts et incongruités, cette mini-série offre un panel de personnages finalement très humains. Elle sera prochainement compilée sous la forme d'un film d'animation.

Sandra Bernard

1. Le roman source a été traduit sous le titre *La Submersion du Japon*, disponible en poche aux éditions Philippe Picquier

ON A VU...

RE:ZERO -STARTING LIFE IN ANOTHER WORLD-

On prend les mêmes et on recommence ?

Près de cinq ans après la première saison, la suite tant attendue de l'*anime Re:Zero* est enfin diffusée sur Crunchyroll. Après avoir été longtemps retardée par l'épidémie de Covid-19, la production du studio White Fox est-elle à la hauteur des attentes ?

L'adaptation TV du *light novel Re:Zero hara Hajimeru Isekai Seikatsu* de Tappei Nagatsuki s'est vite imposée comme une tête de gondoles des tendances *anime*, enregistrant d'excellents chiffres d'audience sur Crunchyroll. Un succès mérité grâce à la qualité de son écriture, challengeant le concept d'Isekai dans lequel un héros meurt en boucle jusqu'à ce qu'il réussisse la mission – concept connu mais toujours efficace (la cote du duo féminin Rem/Ram auprès des otakus explique aussi la célébrité du titre). Cette saison 2 prend le relais du dernier épisode de la première. Il est donc évident de savoir où vous mettez les pieds avant de poursuivre la quête.

©Tappei Nagatsuki,KADOKAWA/Re:ZERO2 PARTNERS

On a vu Re
Starting Life in Another

Titre original :
Genre :
Animation :
Compagnie :
Diffusion :
Temps :

Pour le coup, cette saison 2 ne perd pas une seconde pour éprouver les spectateurs. Nous retrouvons Subaru après l'incroyable *cliffangher* du dernier épisode : hormis notre héros, personne ne connaît Rem, comme si elle n'avait jamais existé ! Pourtant, son corps est bel et bien là... Emilia et Subaru n'ont pas le temps de savourer leur combat gagné face à Peletegueuse que d'autres menaces conséquentes font leur apparition, sans oublier d'anciennes têtes bien connues, comme le succube Elsa, aussi mortel que séduisant.

QUALITATIF OU QUANTITATIF ?

Quand bien même la saison 2 de *Re:Zero* ne profiterait pas du même soin technique que sa grande sœur, elle emporte sans difficulté l'adhésion grâce à la qualité de son scénario. La force principale du récit, son suspense, est sauvegardé, tant et si bien que les nombreux *plot twists* sont difficiles à voir venir. Subaru a beau connaître de mieux en mieux son environnement (sans qu'il ne s'améliore pour autant), les ficelles taquines de l'avenir lui réservent constamment un coup fourré.
Si *Re:Zero* n'a jamais été un bijou d'*aesthétic*, la série avait su sacraliser ses moments forts par des envolées techniques magnifiques (voir l'épisode 5). Cette suite ne profite pas – après sept épisodes visionnés (sur les treize annoncés) – du même traitement, mais le réalisateur Masahiro Watanabe (ex-KyoAni) maîtrise assez son sujet pour digérer avec sensibilité les différentes facettes de l'œuvre. Parce que cette saison 2 de *Re:Zero* prend aussi de la distance avec l'action, elle réserve un touchant épisode 29 consacré au passé de Subaru. S'il est déjà assez rare de voir un tel retour à la réalité dans un *isekai*, c'est d'autant plus appréciable quand il vient donner une vraie épaisseur à Subaru, garçon ayant vécu le décrochage scolaire, la comparaison néfaste avec son père et l'isolement. Mais il a pu compter sur le solide soutien de ses parents. En attendant de voir comment notre héros se sortira de la panade, *Re:Zero* continue de proposer une intrigue forte, soutenue par les vibrantes compositions de Suehiro Kenichirou (*Fire Force, Goblin Slayer*).

Bruno de la Cruz

ON A VU...

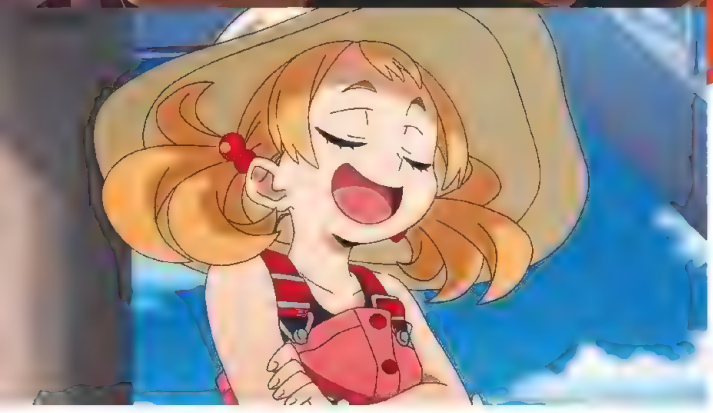
MY HERO ACADEMIA HEROES RISING

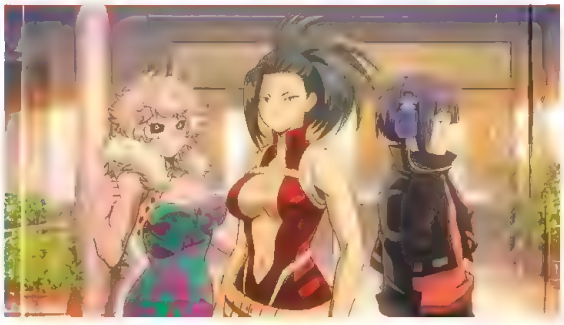
« Mission accomplie ! »

Après un premier long-métrage sans grand relief, la franchise *My Hero Academia* offre un second opus bien plus abouti et ambitieux sur le plan technique. Une réussite pour le studio Bones, et un bon coup pour VIZ Media et Kazé qui ont proposé le film dans nos salles cet été.

Il est toujours excitant d'étudier la façon dont une grosse licence utilise le format du long-métrage. Si à une époque téléfilms ou spéciaux TV ont permis aux artistes de se sortir du carcan de l'œuvre d'origine pour imaginer concept, mythologie et laisser parler leur fibre d'auteur, les licences contemporaines ont une utilisation différente du *medium*. Certaines en profitent pour continuer la trame du manga (*Demon Slayer*), d'autres font des récap' (*L'Attaque des Titans*) ou réorientent graphiquement la saga (*Dragon Ball Super : Broly*). Pour sa part, *My Hero Academia* se contente de proposer

© 2019 My Hero Academia The Movie Project © K. Horikoshi/Shueisha

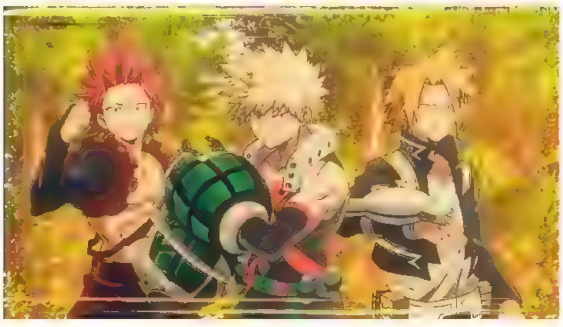




des parenthèses détachées du manga. C'était le cas du premier film, cela se confirme avec *Heroes Rising* puisqu'on y retrouve nos jeunes héros en mission inédite sur une île ne comptant pas de relève super-héroïque. Sans aucun de leur mentor, les élèves de la classe 1-A doivent aider les habitants en menant de petites quêtes (retrouver un animal, servir de main-d'œuvre...). Mais le danger guette, et l'antagoniste Nine – dont la capacité de voler les Alter rappelle All For One – représente une menace bien plus relevée.

ANIMATION ULTRA

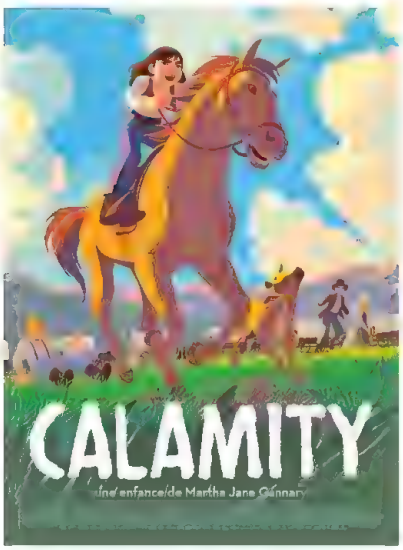
Ce film sorti en décembre 2019 au Japon n'est pas réservé qu'aux lecteurs assidus du manga ou de l'*anime*. Le pitch est rappelé très tôt, et hormis le sel de quelques interactions entre personnages, les néophytes y trouveront aussi leur compte. Parce que le film ne raconte quasiment rien et surtout parce qu'il ne veut pas le faire, tout est pensé pour mettre en scène les pouvoirs des uns et des autres. Si le premier opus avait connu de vrais soucis de production de l'aveu même du staff [1], cette réplique est sanglante tant *Heroes Rising* propose une déferlante de *cuts* ultra agressifs pendant 1 h 40, dans la grande lignée des longs-métrages de Bones. Le constat vaut pour les affrontements, qu'il s'agisse du grand méchant ou pas, tout le monde a droit à un traitement qualitatif, mais tient aussi pour les scènes loin de l'action. On pourrait reprocher une CGI parfois *light* (pour les bolides) et une certaine confusion lors du combat entre Slice (une antagoniste qui rappelle Medusa des Inhumains de Marvel) et Tsukuyomi (le *compositing* souffre), mais ce serait chipoter au vu des efforts consentis pour traduire la puissance des coups, la démesure des effets spéciaux, l'ambition du storyboard et les très nombreuses scènes de *background animation* (quand une scène présente une animation double, personnages et décors). Le studio Bones aurait donc changé ses plans pour exploiter MHA à la TV et en salle ? En attendant confirmation, on constate que le retrait du célèbre Yoshihiko Umakoshi du format TV (il est le *character designer*) pour tenir le poste de *sakkan* (directeur d'animation[2]) sur ce métrage coïncide avec la réussite graphique de *Heroes Rising*. Les héros ne sont pas toujours ceux que l'on voit à l'écran.



Bruno de la Cruz

1. Et pas des moindres, à commencer par Toshihiro Kawamoto, qui nous indiquait que la livraison du film s'est faite quelques jours avant les avant premières, aux États Unis et en France (Japan Expo 2018).
2. Il partage le rôle avec une autre star, le relativement jeune Hayashi Yuuki (37 ans).

ON A VU...



CALAMITY

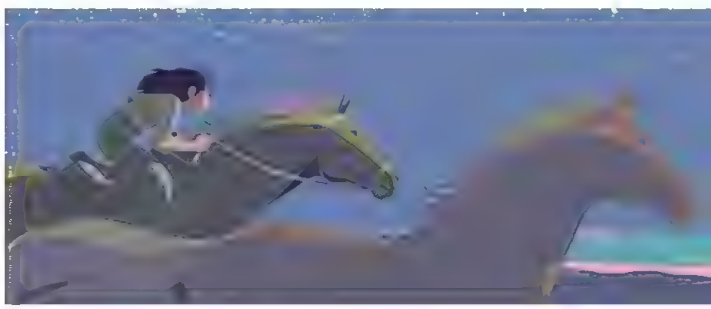
L'enfance à la dure de Martha Jane Cannary

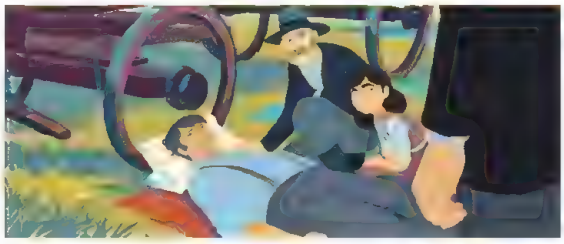
Librement inspiré du personnage iconique de la conquête de l'Ouest Calamity Jane, le film *Calamity* est une nouvelle preuve du talent admirable de Rémi Chayé après *Tout en haut du monde* sorti en 2016. Une ode à l'émancipation et la création d'une héroïne inoubliable.

Passons rapidement sur un argument incontournable concernant *Calamity* : il a reçu le Cristal du long-métrage d'animation lors de l'édition (en ligne) du Festival d'Annecy 2020, en juin dernier. Cela n'est cependant pas suffisant pour dire combien ce film est réussi, tant dans sa réalisation, son propos, son écriture, et l'émergence à l'écran d'une personnalité frondeuse, attachante, pétrie de valeurs familiales.

Calamity nous emmène, à la période de la guerre de Sécession, dans une caravane de colons qui traverse l'Ouest en quête d'un havre pour s'installer, loin des combats qui enflamment les états de l'Est. Sans que cela ne soit trop explicité, le machisme et la rugosité des membres de cette communauté, où la femme a un rôle strictement circonscrit, reprennent quelques codes des sociétés puritaines. La famille Cannary est d'emblée présentée comme un poids mort, redevable à la caravane de l'avoir prise avec elle. Se trouvent là le père, veuf, et ses trois enfants, dont l'aînée Martha Jane. Devant les remarques désobligeantes, en particulier des enfants de son âge, elle bouillonne. Son père un jour se blesse et Martha essaie tant bien que mal de se dégager de sa condition de femme dans un souci de protection de sa famille. Une des solutions : se masculiniser car un pantalon est bien plus confortable qu'une robe. Et ses cheveux sont bien trop longs ! Peu importent les règles de bienséance quand il est question de survie, en somme. Elle ne sera pas vraiment aidée par les

© 2020 Maybe Movies Nørlum 2 minutes France 3 Cinéma





colons, gênés par cette petite fille trop indépendante, plus prompts à ostraciser qu'à accepter les différences. Accusée à tort de vol, Martha doit s'enfuir et tente de prouver son innocence en récupérant le butin. Son voyage lui fera rencontrer des personnages très attachants, hauts en couleur, à l'instar de l'orphelin débrouillard Jonas, lointain cousin d'Huckleberry Finn, de Madame Moustache (drôle de nom !), projection adulte de la jeune Martha, femme forte et indépendante, et enfin du lieutenant Samson, militaire ambivalent. Tous ces personnages sont en quête d'eux-mêmes et représentent autant de miroirs tendus à Martha sur son chemin. Production franco-danoise, *Calamity* multiplie les morceaux de bravoure : via un choix radical d'aplats de couleurs où ont disparu les traits habituels qui délimitent personnages et objets, tout contribue au plaisir du film : les scénettes hilarantes, les moments de tension, les belles scènes d'émotion... Cette justesse de l'animation sert la justesse des comportements. On ressent bien l'influence d'un Miyazaki dans la force tranquille de Martha, sa capacité à pardonner, son obstination. Partageant avec le maître japonais un amour évident pour la richesse qu'offre la nature, Rémi Chayé nous offre un film dont on ne peut que désirer deux choses : qu'il soit un succès public et que Martha puisse continuer ses aventures notamment à la télévision. Bonne nouvelle, il semblerait que ce projet soit en route...

Sébastien Célimon

LES ENFANTS DU TEMPS

Un rayon de soleil en DVD

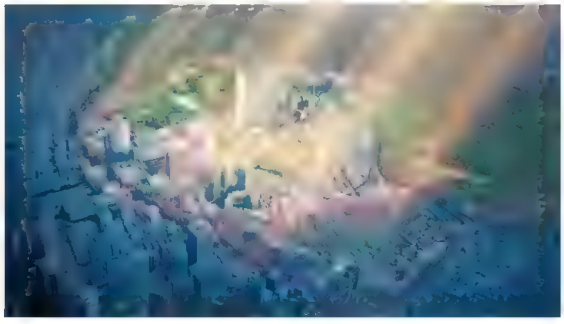
***Les Enfants du temps*, dernier film en date de Makoto Shinkai, a de nouveau connu un succès international. Voilà qu'il revient grâce aux bons soins de l'éditeur All the Anime, en DVD et Blu-ray, avec notamment une édition collector très qualitative.**

L'histoire se déroule en plein été dans un Tôkyô touché par des pluies diluviennes. Le jeune Hodaka fugue de sa ville natale en direction de la capitale. Du haut de ses seize ans, il va très vite se retrouver en manque d'argent. Malgré tout, il trouve un poste dans un magazine spécialisé dans les histoires occultes. Son sujet d'enquête : la prêtresse du temps. Peu convaincu par la légende, Hodaka change rapidement d'avis lorsqu'il croise la route de Hina, une jeune fille dotée d'un pouvoir surprenant, celui d'appeler le soleil...

EN COULISSES !

En plus du film restitué dans une copie somptueuse, l'édition collector nous gâte en bonus vidéo. Plus de 3 heures de making-of et d'images inédites, ainsi qu'une longue interview entre Makoto Shinkai et Yumiko Udo (qui est-ce ?), la promotion japonaise du film, son passage à Paris et sa filmographie. L'œuvre est remarquablement décortiquée. On retient en particulier les difficultés rencontrées par le réalisateur, sa méthode de travail, la réception du public et bien plus encore. Particulièrement riche, l'édition collector vaut vraiment le détour.

Agnès André



©2019 "Weathering With You" Film Partners

これは――

僕と陸だけが知っている

世界の秘密についての物語

新海誠監督 最新作

天気の子

Weathering With You

2019.7.19 ROADSHOW

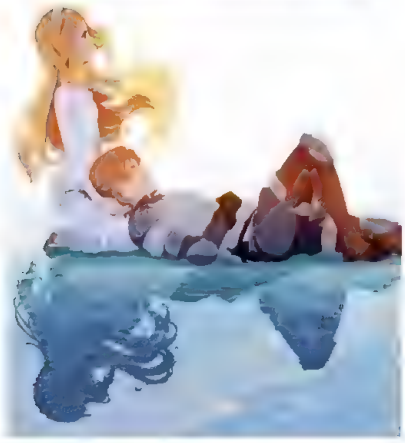
©2019

Affiche japonaise

MAQUIA
WHEN THE PROMISED FLOWER BLOOMS

MAQUIA

Larmes ultimes



Le long-métrage d'animation *Maquia - When The Promised Flower Blooms* est l'une des meilleures productions de 2018. Après un Blu-ray/DVD Collector proposé par le label All The Anime, l'œuvre profite d'une seconde jeunesse avec une version classique Blu-ray. L'occasion de (re)sortir les mouchoirs.

Maquia est une création originale que l'on doit en grande partie à Mari Okada. Cette scénariste au CV ultra costaud (*Une femme nommée Fujiko Mine, Hisone to Masotan*) et dont la réputation n'est plus à démontrer dans le milieu livre ici – pour sa première réalisation – un film d'auteur dans lequel on découvre les Iolph, un peuple particulièrement convoité par les guerriers. Ces derniers, en s'accouplant avec les femmes Iolph, peuvent ainsi assurer une descendance *ad vitam aeternam*. La jeune Maquia s'échappe du bourbier et récupère, en chemin, un bébé humain abandonné. L'éternel et l'éphémère s'unissent. Mais à quel prix ?

MARI OKADA, PREMIÈRE !

Nous voici devant une histoire fantastique poignante, dans laquelle de multiples sujets toquent à la porte de notre esprit, entre fines métaphores et intentions hurlées : le rôle de la mère (un classique chez Okada), le prédéterminisme, des réflexions existentielles, la dualité entre éphémère et permanent, la filiation... Un étalage que le film digère plutôt bien sur moins de deux heures. Si l'on peut reprocher à l'œuvre d'être un tire-larmes un peu insistant, surtout en fin de récit, il a le mérite d'assumer la position de sa réalisatrice concernant le rôle d'une mère (biologique ou pas), et d'alterner avec justesse batailles et moments plus intimes unissant une mère et son fils. On y voit le passage à l'âge adulte, les disputes, les joies, tout en sentant venir l'irrémédiable destin d'une douloureuse

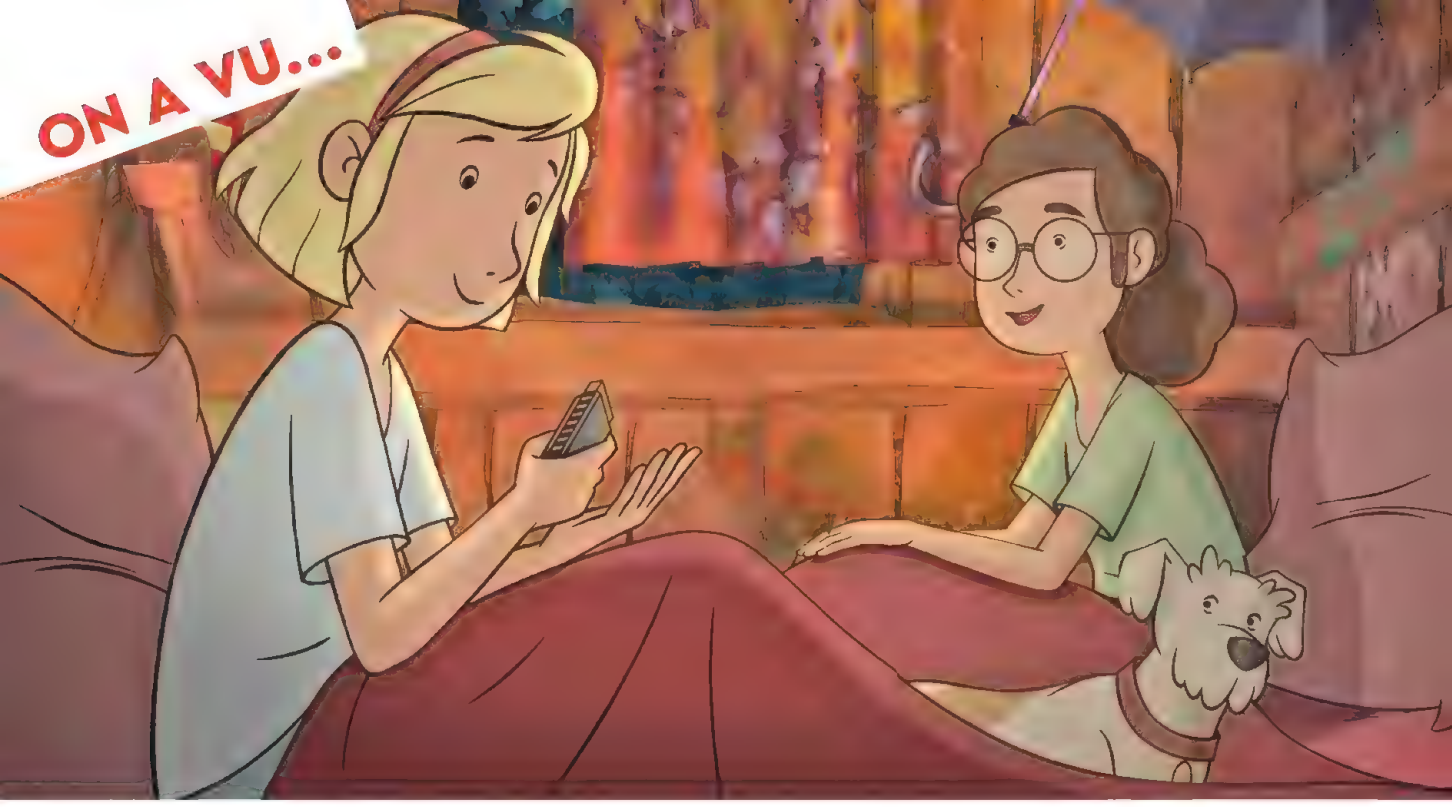
©PROJET MAQUIA

séparation : voir son enfant mourir de vieillesse. Le destin est bien cruel pour Maquia. Techniquement, le long-métrage est un délice et rend crédible le propos tenu : le studio P.A. Works (*Shirobako*, *Canaan*), que Okada connaît bien, réunit le talentueux *character designer* Akihiko Yoshida (*Nier Automata, Vagrant Story*), le coréalisateur et animateur de génie Masahiro Andô (*Sword of the Stranger*), et pléthore d'animateurs 5 étoiles (Yoshiyuki Inoue, Tadashi Hiramasu, Masayoshi Tanaka...). L'approche artistique, assez épurée et lumineuse, restitue les émotions fortes et les doutes des personnages via une animation discrète mais frappante de réalisme. Sous les compositions envolées de Kenji Kawai, on croit en cette mère dépassée par les événements, on croit en son courage, en ses larmes.

Disponible depuis le 28 août dernier, l'édition simple Blu-ray propose uniquement le film, restitué dans toute sa splendeur. Un (déjà) classique à ne pas rater et à soutenir.

Bruno de la Cruz

ON A VU...



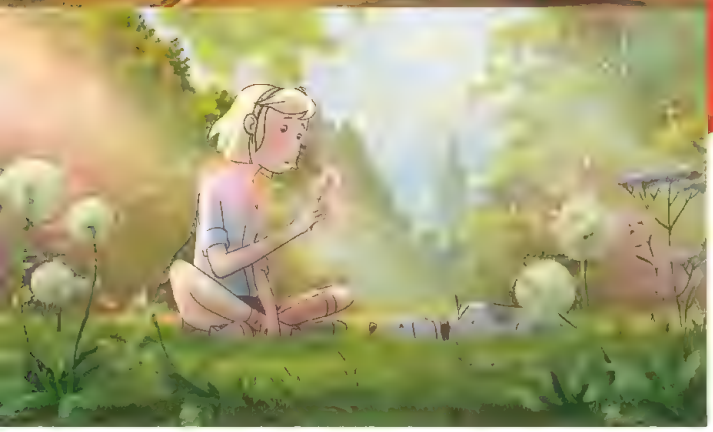
FRITZI, UNE VIE ALLEMANDE D'AVANT

Un très joli film émouvant et pédagogique

Film d'animation belge, luxembourgeois et allemand, *Fritzi* est une très belle surprise. Par le prisme d'une histoire somme toute anecdotique mais bien menée, il permet avec justesse de sentir les aspirations à davantage de liberté de la population de Leipzig peu avant la réunification allemande.

L'adolescente Fritzi partage avec la jeune Sophie une amitié indestructible. Elles vivent toutes deux à Leipzig, grande ville de Saxe au Sud de Berlin, proche de la frontière tchèque. Quand un jour Sophie prétexte des vacances en Hongrie pour fuir à l'Ouest avec sa mère, elle laisse son chien à Fritzi. Ni une ni deux, cette dernière cherche tous les stratagèmes pour lui ramener. Elle se retrouve malgré elle embarquée dans les mouvements de revendication citoyenne pour davantage de liberté. Sa petite histoire rejoint la grande. Très solidement documenté, ce film d'animation, sous couvert de son récit adolescent un peu plan-plan, est une plongée douloureuse mais passionnante dans la vie de l'ex-Allemagne de l'Est, avec un éventail de personnages nuancés, ni tout blancs ni tout noirs, qui soit épousent la cause idéologique d'alors, soit aspirent à davantage de liberté. On ressent bien le glissement de Fritzi et de ses parents, d'abord neutres, pour ne pas dire passifs, qui adhèrent progressivement aux

© Balance Film, TrickStudio, Doghouse, Maur Films, Arémis



nouveaux idéaux. On appréciera le fait que la jeune héroïne soit uniquement le témoin, naïf, mais volontaire, des bouleversements plus grands qu'elle. Fritzi n'est pas Gavroche, elle n'est pas une passionaria ni une martyre. Son pathos se limite finalement à retrouver sa meilleure amie pour lui rendre son chien. Le choix d'une animation semi-réaliste et de représenter l'ex-Allemagne de l'Est avec luxe de détails dans des décors colorés, bien loin des images un peu miséreuses d'un monde terne, agit très positivement sur la perception des événements. Non, il ne s'agissait pas alors d'apporter les valeurs supérieures occidentales à ces pauvres Allemands de l'Est tout tristes. Certains personnages, comme ce camarade d'école, gros lard à moustache puant et vindicatif, ou cette maîtresse asséchée par le discours lénifiant de la société socialiste idéale, sonnent étrangement familiers, et on se prend de compassion pour eux quand on décèle le temps d'une pause ou d'une scénette l'autre humanité qui vibre en eux malgré tout. Ils incarnent ce qui rend ce film si attachant : tout se passe à hauteur d'homme.

Enfin, la musique composée par André Dziezuk irrite d'abord pour sa mièvrerie campagnarde mais finit, comme l'ensemble, par emporter l'adhésion. Elle ne cesse en effet de nous murmurer, derrière sa bonne humeur et sa désinvolture de façade, que ce à quoi nous assistons, c'est à la poursuite de la vie avant tout, que la révolution en marche ne s'encombre pas de grosses caisses et d'orchestres symphoniques, et qu'il n'y a finalement rien de glorieux dans cette histoire. Cette modestie sert l'œuvre et donne furieusement envie de connaître les acteurs véritables de ces semaines troublées avant que l'Allemagne ne se réunisse et écrive une des étapes majeures non seulement de son histoire, mais aussi de celle de toute l'Europe.

Sébastien Célimon

GREAT PRETENDER

Vrai prétendant au titre de meilleur anime 2020

Great Pretender est la première série originale de Wit Studio depuis 2016 et la production de _Kabaneri of the Iron Fortress_. Mais, à l'inverse de son prédécesseur, cette œuvre disponible sur Netflix propose un contenu presque inédit dans l'industrie de l'animation. Explications.

Titre en hommage au son de Freddie Mercury (qui s'invite dans l'*ending*), dope, De Niro, producteurs véreux, Leonardo DiCaprio, *Les Incorruptibles*, coup de batte dans les c***, Walter White... Quand *Great Pretender* fait des références, elle explique clairement sa note d'intention internationale[1]. Mais attention, elle ne le fait pas par du *name dropping* gratuit et aguicheur. Si *Great Pretender* ressemble à une version *anime* du film *Attrape-moi si tu peux* qui aurait été réalisée par Martin Scorsese, c'est grâce à son montage, son humour, sa réalisation huppée et son scénario malin dans lequel nous suivons une sacrée bande d'escrocs.

Dans la première affaire, on découvre le jeune Edamura, toujours prêt à se faire un billet sur le dos des gens. Mais lorsqu'il croise à Los Angeles les meilleurs dans sa partie,

©Tappei Nagatsuki,KADOKAWA/Re.ZERO2 PARTNERS

les enjeux atteignent plusieurs dizaines de millions de dollars. Ainsi doit-il s'improviser chimiste d'une came révolutionnaire capable de faire décoller n'importe qui. Et dans cette histoire de l'arroseur arrosé, on ne sait plus qui est vraiment agent du FBI, voyou ou escroc...

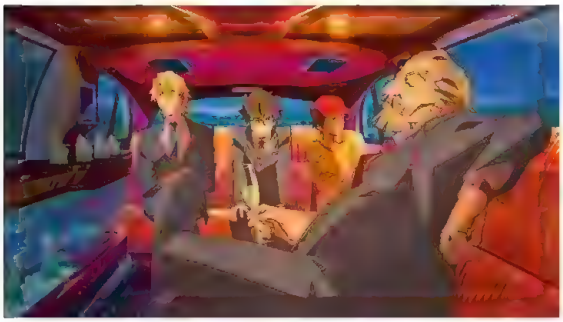
PAS UN FUGAZI

C'est en 2014 que le projet fut vraiment lancé chez Wit, sous l'impulsion de son producteur phare George Wada. Ce dernier contacte alors pour élaborer le scénario un certain Ryoute Kosawa, novice dans le monde de l'*anime*. En revanche, il est un écrivain chevronné et primé dans le *live*. Kosawa délivre alors une approche humoristique et divertissante du projet, mais aussi réaliste et adulte. Un regard qui a séduit le *character design* star Yoshiyuki Sadamoto (*Evangelion*), grand fan de l'écrivain et de Yoko Tanji (une illustratrice qui a signé le premier concept graphique du projet). L'ancienne figure de Gainax colle à la note d'intention et lâche des personnages moins exubérants mais toujours malicieux.

Pour diriger tout ce petit monde, on retrouve Kaburagi Hiro. Après avoir mené *91 Days*, un *anime* déjà plutôt adulte prenant place dans le monde de la mafia, le réalisateur parvient à soutenir l'aspect comédie tout en cristallisant les enjeux (humains et moraux) de l'*anime*. Car *Great Pretender* s'inscrit dans la veine de ces récits de voyous au grand cœur, jamais vraiment méchants, mais pas innocents pour autant.

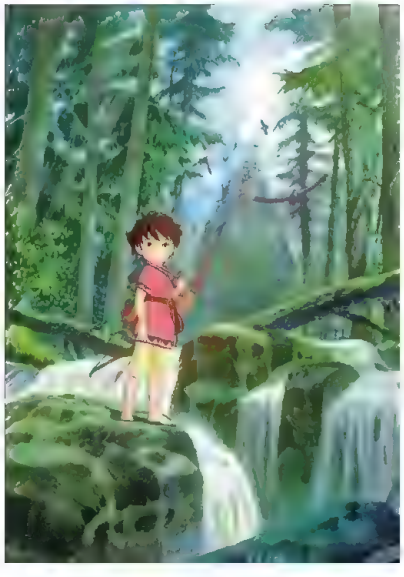
À la vue des 13 premiers épisodes (sur les 26 prévus), *Great Pretender* est une très, très solide série pouvant prétendre au titre de l'année grâce à sa vision artistique, son ton et sa maturité. Sans mentir, y a pas d'erreur sur la marchandise !

Bruno de la Cruz



1. L'*anime* a commencé en avant première aux États Unis.

LES ARRIÈRE-PLANS, QUEL BONHEUR !



RONJA, FILLE DE BRIGAND

Heidi 2.0 (et en 3D !)

Alors que Gorô Miyazaki nous avait habitués à des productions suivant les pas de son légendaire père, il prend une tout autre direction en 2014 en présentant une série, de surcroît en images de synthèse ! Un résultat surprenant que Septième Factory nous invite à découvrir en DVD et Blu-ray en septembre...

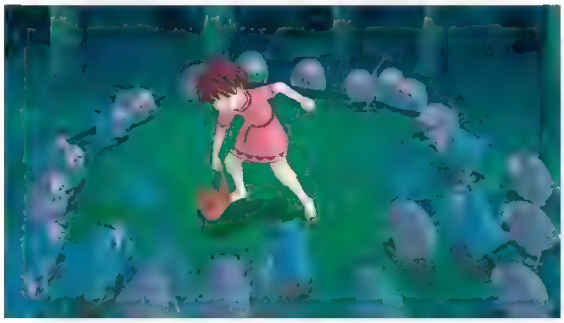
Ronja, fille de brigand © 2014 LINDCREN Astrid / Polygon Pictures Inc

On a vu

Mais de quoi parle-t-on ? Ronja est la fille du chef de la plus grande bande de brigands de la région. Surprotégée par son père depuis sa naissance, elle découvre enfin la vie extérieure et la forêt entourant leur forteresse. La jeune fille fera face à de nouveaux sentiments en tombant un jour nez à nez avec le fils de la bande rivale.

UNE ANIMATION (TRÈS) APPROXIMATIVE...

Soyons honnêtes. En voyant les premières images de la série, nous avons tous eu cette désagréable sensation que la magie ne serait pas au rendez-vous. Impression plutôt confirmée au vu de la 3D quelque peu bâclée, donnant aux personnages, outre Ronja et son père Mattis, des expressions étranges et des allures peu naturelles. Ajoutons à cela des dialogues qui tirent parfois en longueur et des musiques qui ne semblent pas adaptées aux situations. Le tout se voit cependant sauvé par le fond du récit et les décors sublimes de la forêt à travers les saisons, peints à l'aquarelle et nous plongeant (enfin) dans un univers façon Ghibli que nous attendions depuis le début. La frustration est d'autant plus grande que le générique de fin nous présente tous les crayonnés originaux des personnages d'une beauté incroyable que l'on aurait bien voulu voir dans la série...



De la 3D au Studio Ghibli ? Non, vous ne rêvez pas et vous feriez même bien de vous y habituer... Fini les dessins à la main, le prochain film de Gorô Miyazaki, *Aya et la sorcière*, supervisé par son père Hayao Miyazaki, sera lui aussi en 3D. C'est l'occasion de se pencher sur les balbutiements et les essais du réalisateur dans cette technique d'animation si répandue dans l'animation occidentale.
Ronja, fille de brigand n'a pas beaucoup fait parler d'elle en France bien qu'elle ait été diffusée sur la chaîne jeunesse de TF1 en 2019. En effet, la série n'est disponible en VOD que depuis août 2020 et en DVD et Blu-ray depuis septembre de la même année. Malgré le grand « Ghibli » accolé à son nom, c'est en fait Polygon Pictures qui est à l'origine de ce projet, le Studio Ghibli ne créant que les décors de la série.

...SUBLIMÉE PAR UN RÉCIT MAGNIFIQUE

Ce n'est pas la première fois que la famille Miyazaki s'inspire de romans étrangers pour ses œuvres. *Le Château Ambulant* est tiré du roman de l'Anglaise Diane Wynne Jones, *Le Château de Hurle* et la série *Ronja, fille de brigand* est quant à elle adaptée d'un roman suédois du même nom, écrit par l'auteure de *Fifi Brindacier*, Astrid Lindgren. Un choix correspondant parfaitement aux messages que le Studio Ghibli veut faire passer dans ses productions : la famille est au cœur du récit, la nature doit être protégée à tout prix et les jeunes filles sont toujours des êtres forts et indépendants.

Ronja coche toutes les cases et se permet le luxe de nous rappeler des souvenirs d'enfance. Les scènes de courses dans la nature, justifiant uniquement une longue série de plans de la forêt, nous rappelle fortement *Heidi, fille des Alpes* (même le nom y ressemble !), créée par un des pères du Studio Ghibli, Isao Takahata. Le générique de début est également chanté par une jeune fille vantant les mérites et les beautés de la nature (le yodel en moins...). On pourrait dire que Ronja est une version du XXIe siècle d'*Heidi*, les techniques modernes en plus.
Le coffret « prestige » de Septième Factory nous propose une heure de bonus ! Interview de Gorô Miyazaki, conférence de presse des comédiennes de doublage et du producteur ainsi que le making-of de la série ; du matériel formaté, mais sérieux et informatif. Nous découvrons les questionnements du fils Miyazaki quant à son émancipation de l'ombre de son père mais aussi les différentes difficultés techniques rencontrées lors de la réalisation de Ronja. Un coffret qui semble avoir sa place dans toutes les animathèques au rayon des années 1970 ou des amateurs d'œuvres du Studio Ghibli !

Joséphine Lemercier

Ronja, fille de brigand © 2014 LINDGREN Astrid / Polygon Pictures Inc

STUDIO TRIGGER

Le catalyseur du renouveau de l'anime au Japon

Trois titres ont permis au Studio Trigger de se faire un nom dans le monde de l'animation japonaise : *Kill la Kill*, *Little Witch Academia* et *Promare*. Voici comment des anciens du studio Gainax sont parvenus à rebondir et à vivre de leur passion.

Pour les amateurs de technique dans l'animation, il y avait Ghibli et Gainax, deux studios connus pour leur amour de la *full animation*, des séquences fluides et des scènes à fort impact graphique. Mais entre la retraite et le décès des membres de Ghibli, les querelles et problèmes économiques internes à Gainax, les conséquences de la crise économique de 2008, les choses ont été plus que difficiles pour ces studios. Afin de retrouver une autonomie dans un monde changeant, en 2011 plusieurs membres de Gainax ont fait sécession et fondé leur propre entreprise : Trigger.

Parmi eux, on trouve les créateurs de *Gurren Lagann*, l'une des meilleures séries de science-fiction japonaises. Il y a aussi des animateurs talentueux qui en profitent pour passer réalisateurs et peuvent donner vie à des projets personnels comme Yoh Yoshinari.

TRIGGER
Kill la Kill
©TRIGGER, Kazuki Nakashima, Kill la Kill Partnership

BNA (Brand New Animal)

"TRIGGER MET EN AVANT SES ARTISTES ET ENCOURAGE À GARDER UN STYLE À PART."

UNE QUÊTE D'INDÉPENDANCE

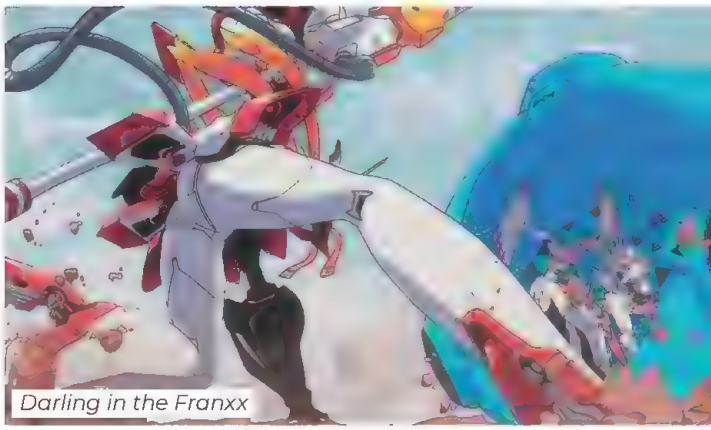
Les projets lancés par Trigger se distinguent du reste de la production japonaise par leur caractère très pointu et inédit. Le studio tient à créer des œuvres originales et non des adaptations. Dans ce sens, Trigger met en avant ses artistes et encourage à garder un style à part. Les animations de Hiroyuki Imaishi sont particulièrement mises en valeur dans *Kill la Kill* et dans *Promare*. Dans ces deux cas, les œuvres ne sont pas destinées au grand public mais plutôt à une communauté de connaisseurs. Avec son complice scénariste Kazuki Nakashima, Imaishi s'adresse à ceux qui reconnaissent à la fois les allusions techniques à de grands noms de l'animation japonaise, les références au genre du robot géant et les clins d'œil à la science-fiction. Nakashima parvient à créer des univers surprenants et des récits totalement imprévisibles à partir d'éléments qui peuvent paraître très clichés. Les renversements sont si nombreux qu'il est impossible de les résumer. Il faut les expérimenter. De son côté, Imaishi pousse l'aspect esthétique très loin et chacune de ses œuvres peut être considérée comme un vrai travail d'auteur. Les codes couleur et les formes géométriques dans *Promare* servent à la fois l'intrigue et donnent au film une esthétique hors du commun. L'emphase des gestes et la rapidité des mouvements des séquences d'action créent des moments d'anthologie où l'on ne sait pas où donner de la tête.

PASSIONNÉS DE SF

Dans *Uchū Patrol Luluco,* Hiroyuki Imaishi réalise à la fois une série totalement loufoque pour présenter la mascotte du studio et parvient à faire l'apologie des otakus avec tendresse. Comme l'amour de jeunesse de Luluco, les sentiments des geeks pour des êtres imaginaires peuvent sembler vains et dérisoires. Toutefois, cet enthousiasme sincère est également ce qui donne de la valeur aux choses et ce que tous les passionnés cherchent à préserver. D'autres séries de Trigger se servent également d'un univers de SF afin de mettre en image des situations contemporaines. Dans *Kiznaiver,* une expérimentation d'empathie totale vise à créer une situation où la paix sociale serait assurée. Dans *Darling*

© 2020 Netflix Japan / Studio Trigger

in the Franxx, un autre contexte de SF permet de mélanger à la fois *fan service*, robot géant et réflexion sur les émotions. Chaque œuvre met en avant la valeur individuelle qui ne doit pas être écrasée par des systèmes totalitaires, qu'ils se justifient au nom de la science ou des traditions. Dans le même temps, le génie individuel n'est efficace que lorsqu'il est mis au service d'une cause commune permettant aux autres talents de s'allier au combat.


Darling in the Franxx

PAR DES OTAKUS, POUR DES OTAKUS

En un sens, les récits produits par Trigger sont presque des métaphores de leur travail au sein de l'animation japonaise. Ainsi *Little Witch Academia* (2013) relate les aventures de jeunes sorcières un peu mises à l'écart dans une école de magie traditionnelle. De même, Trigger faisait office d'outsider dans le monde de l'animation et formait de jeunes animateurs. Le court métrage initial a été réalisé en incluant de jeunes passionnés issus d'un programme annuel soutenu par le gouvernement japonais pour promouvoir le savoir-faire des studios. Les sorcières de *Little Witch Academia* rappellent les apprentis animateurs de Trigger. D'ailleurs, la série est la première œuvre personnelle de Yoh Yoshinari. Il est à la fois le réalisateur, le *character designer* et le directeur de l'animation. Par la suite, Trigger a fait appel à ses fans pour développer l'univers. Ainsi, le second opus a été partiellement financé via Kickstarter. La plateforme de financement participatif permet au studio de conserver les droits de la licence et de garder une grande liberté créative.
Toujours pour rester indépendant, la société a mis en place un financement via Patreon depuis 2018. En 2019, la version française de *Promare* en vidéo a d'ailleurs été partiellement financée via KissKissBankBank, autre plateforme participative. De cette manière, les fans peuvent à la fois suivre le développement des séries et soutenir directement les artistes.

©2018 DARLING in the FRANXX Committee
©TRIGGER·Mar. Okada / Kiznaiver Production Committee

Kiznaiver

Enfin, Trigger tient à contenter sa communauté de fidèles. Le studio vend beaucoup de produits dérivés destinés aux fans d'animation comme les storyboards de *Kill la Kill* et *Promare*. Pour s'assurer des rentrées financières complémentaires, il réalise aussi des travaux de commande, comme la séquence animée du jeu vidéo *Shantae and the Seven Sirens* (2019).
Ils travaillent actuellement sur une série issue de l'univers du jeu *Cyberpunk 2077*. Elle est prévue pour 2021 sur Netflix et se fait en collaboration avec les développeurs polonais de CD Projekt Red. Trigger avait déjà sorti une série en exclusivité sur Netflix en 2020 : *BNA* (*Brand New Animal*) réalisée par Yoh Yoshinari, sur un scénario de Kazuki Nakashima (voir *AnimeLand* n° 231). La collaboration avec le géant de la VOD semble plus profitable que les précédentes tentatives pour trouver des alternatives à la diffusion télévisée. Trigger avait sorti plusieurs séries YouTube et NicoNico (*Inferno Cop, Turning Girls, Ninja Slayer From Animation*).
Mais ce qui fait vraiment la signature de Trigger est sa volonté farouche de produire des œuvres sans compromission pour les fans d'*anime* et le studio compte fondamentalement sur ses fans pour populariser l'animation japonaise dans toute sa démesure et sa folie créatrice.

Bounthavy Suvilay

Shinji Aramaki

Kenji Kamiyama

ENTRETIEN CROISÉ SHINJI ARAMAKI ET KENJI KAMIYAMA

Réalisateurs de Ghost in the Shell_2045

Suite et fin de notre rencontre avec l'équipe de la série *En sortant de l'école*, avec cette fois des réalisateurs ayant œuvré sur les saisons dédiées à Paul Éluard, Claude Roy, Jean Tardieu et Paul Verlaine.

Dans le numéro précédent d'*AnimeLand*, nous avons consacré un long dossier à l'univers *Ghost in the Shell*. Les contraintes techniques en temps de confinement ne nous ont pas permis d'y intégrer l'interview ci-dessous. Qu'à cela ne tienne, petite séance de rattrapage – et nous vous invitons à retrouver les portraits de ces deux talents majeurs dans *AnimeLand* n° 231.

Bonjour Aramaki San, Kamiyama San. Vous êtes tous deux crédités comme co-réalisateurs de la dernière série *Ghost in the Shell_2045*. M. Kamiyama, vous en êtes également le scénariste. Comment avez-vous partagé la charge et était-ce le même processus que pour votre précédente collaboration sur *Ultraman* ?

Shinji Aramaki : Lors de la phase de préproduction, Kenji Kamiyama a été seul en charge de la construction du scénario. Lors de la phase de production de l'animation 3DCG, nous ne nous sommes pas répartis de rôles précis, nous avons discuté et échangé ensemble, et ensemble avons procédé aux vérifications du processus. Il en est allé de même pour *Ultraman*.

(c)Shirow Masamune, Production I.G /KODANSHA/GITS2045

Vous avez invité Ilya Kuvshinov comme directeur artistique. Comment avez-vous pris contact avec lui et comment l'avez-vous impliqué dans le redesign du Major Kusanagi et de son équipe ?
Kenji Kamiyama : En 2017, aux débuts du projet *Ghost in the Shell SAC_2045*, Ilya Kuvshinov travaillait sur le graphisme des personnages d'un autre film pour SIGNAL. MD, une filiale du studio Production I.G. Quand nous avons appris qu'il était un grand fan de *Ghost in the Shell*, nous avons organisé une rencontre, à l'issue de laquelle il a été jugé parfait pour ce travail.

Le personnage de Togusa ne vieillit pas quand Aramaki est plus marqué et l'équipe *Ghost* varie assez peu. Pourquoi avoir décidé un traitement différent en fonction des personnages ? Est-ce votre proposition ou celle de votre directeur artistique ?
SA : Nous avons fait part de notre désir à Ilya de faire paraître les personnages de la section 9 plus jeunes que dans les œuvres précédentes. C'était le concept de départ de *Ghost in the Shell SAC_2045*, et la raison pour laquelle nous avons choisi Ilya pour la conception est que

“LES CLASSIQUES DE LA SF OU DU CYBERPUNK SONT LA BASE DE CET ÉPISODE.”

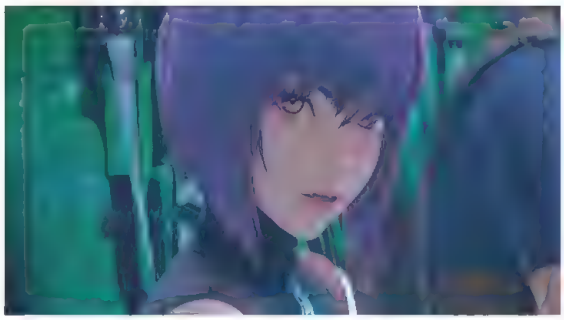
nous projetions d'opérer un rajeunissement des personnages. Nous avions espoir que cet objectif serait atteint grâce à ses designs.

Pourquoi avoir fait commencer cette nouvelle série aux États-Unis ?
KK : Avant le lancement du projet *Ghost in the Shell SAC_2045*, nous nous sommes rendus sur la côte ouest des États-Unis avec les principaux membres du projet pour procéder à des recherches. Ça a un peu été comme un séminaire, au cours duquel nous avons pu échanger à propos des points essentiels de la série. Et la Californie nous a tellement marqués que nous avons décidé de faire débuter l'histoire à Palm Springs.

Il y a 16 ans, nous rencontrions Mamoru Oshii, réalisateur des films *GITS*, qui nous confiait que ses œuvres étaient une manière de répondre à d'autres films de science-fiction comme *Minority Report* et *Blade Runner*. Partagez-vous cette idée d'un dialogue entre artistes via leurs œuvres respectives ? Quelles sont vos références majeures aujourd'hui et les messages que vous transmettez ?
KK : Ce ne sont pas des films mais des livres, la principale source d'inspiration de *Ghost in the Shell SAC_2045*. Les classiques du cyberpunk ou de la SF, comme *1984* de George Orwell, voilà la base de ce *Ghost in the Shell*.

Toujours sur ce sujet, de nombreux films font référence à *GITS*, comme *Matrix*. Dans *2045* on découvre un clone de l'agent Smith. Quels sont les autres clins d'œil que vous aimeriez nous dévoiler ?
SA : Nous avons assimilé de nombreux hommages aux œuvres de la SF, qui, inévitablement, se reflètent dans cette série. Par exemple, nous appartenons tous deux à la génération fortement marquée par *Blade Runner*, de sorte que, consciemment ou non, cette influence finit par s'y refléter.

Vous présentez un monde dévasté avec l'idée forte de « guerres viables » avec



(c)Shirow Masamune, Production I.G /KODANSHA/GITS2045

l'économie qui s'est effondrée et des pans de pays en ruines. Pouvez-vous expliquer les raisons d'une vision aussi épouvantable du futur ?
SA : On y retrouve la sensation d'être bloqué dans une impasse, d'une stagnation sociale qui régnait à l'époque des débuts du projet *Ghost in the Shell SAC_2045*, en 2016. Et ce sentiment semble encore s'intensifier de nos jours, plus encore qu'à l'époque de la diffusion de la saison 1.

Les nouveaux adversaires dans *2045* sont des « post-humains ». Ils renvoient aux concepts développés très sérieusement par les firmes de high-tech comme Google. D'un point de vue philosophique, comment définissez vous le post-humanisme et pensez-vous que ce soit la menace ultime ?
KK : Votre impression, qu'il s'agit là d'une métaphore des géants de l'informatique tels que Google, n'est pas fausse. Pour le bien de l'histoire, nous les avons dépeints sous les traits de personnages « post-humains », mais leur véritable nature est en réalité en lien avec une technologie « trop avancée ». Mais soyez patients ! La question des « post-humains » sera mise en lumière dans la saison 2.

Pouvez-vous partager un souvenir précis qui serait à la source de votre passion pour *GITS*, comme les mémoires du personnage de Shimamura dans la série éclairent sur le cœur de l'intrigue ?
SA : C'est le choc reçu lors de la sortie du manga en 1989 ! Qu'il soit prépublié dans *Young Magazine* (Kôdansha), la même revue qui publiait *Akira*, donnait l'impression qu'il s'agissait là d'une œuvre « post-*Akira* ».

Enfin, félicitations, au moment de cet entretien Netflix a validé la production de la saison 2. Serez-vous toujours en charge tous les deux du projet, avec la même équipe et allez-vous changer quelque chose dans la production ?
KK : Essentiellement, nous gardons la même équipe et le même processus de production. Nous allons, bien entendu, apporter des améliorations pour satisfaire toujours plus les téléspectateurs. Pour ce faire, nous sommes en train d'analyser les commentaires reçus à la suite de la saison 1.

Entretien réalisé par Sébastien Célimon, avec l'aide de Christopher Mac Donald et une traduction de Déborah Pierret Watanabe

“PRESQUE UNE MÉTAPHORE DES GÉANTS DE L'INFORMATIQUE.”

(c)Shirow Masamune, Production I.G /KODANSHA/CITS2045

JEU VIDÉO : THE LAST OF US PART II

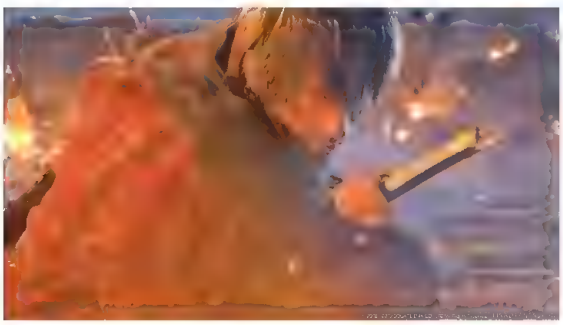
LA VENGEANCE EST UN PLAT QUI NE SE MANGE PAS

Attendu par certains, redouté par d'autres, *The Last of Us Part II* aura été l'objet de nombreux débats sur son bien-fondé en tant que suite, son approche scénaristique et ses nombreux sous-textes (réels ou supposés). Mais il y a un point qui met tout le monde d'accord : le titre est visuellement impressionnant et repousse les limites du CGI photoréaliste. Il y en a un autre dont on ne parle pas assez : sa singularité en tant que jeu vidéo.

The Last of Us Part II utilise le Naughty Dog Game Engine, un moteur graphique propriétaire du studio sur base d'Havok, et il en met plein la vue. Mais au-delà du rendu, il faut saluer la direction artistique et l'*acting*. Si les décors sont aussi époustouflants, c'est grâce à leurs concepts, leur ambiance et leur photographie ; si les personnages n'ont jamais semblé aussi vivants (tant dans les cinématiques qu'en temps réel), c'est grâce au travail impressionnant fourni lors de la *motion capture* et le soin particulier porté sur l'expressivité. Rarement (jamais ?) dans un jeu, on n'aura vu une telle subtilité dans les regards, les micro-expressions faciales et autres petits tics. Et toute cette débauche technique n'a qu'un seul but : créer l'émotion.

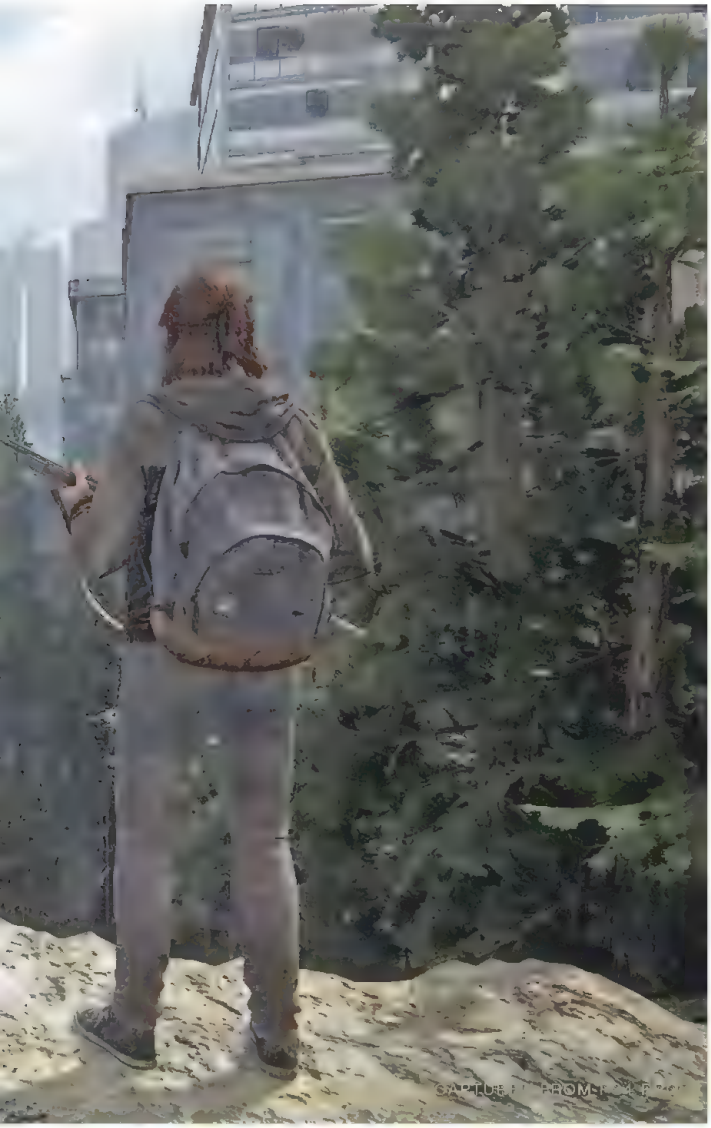
BIENVENUE À ZOMBIELAND

Il en résulte une approche plus cinématographique que jamais, d'autant plus forte que la mise en scène convoque les codes du genre. Lorsqu'il est question de *The Last of Us*, on entend les références fuser. Celles qui reviennent le plus fréquemment sont *The Walking Dead*, le comic book de Robert Kirkman et Charlie Adlard popularisé par l'adaptation en série TV de Frank Darabont, et *La Route*, le roman de Cormac Mc Carthy qui fut aussi adapté en film par John Hillcoat. Il y a également du western à la sauce Peckinpah/spaghetti, avec les paysages crépusculaires, la contemplation, la mélancolie, les antihéros et la violence pour seule issue dans un monde sans espoir (ou presque).



On reproche donc souvent aux jeux de trop se reposer sur ces influences et de ne rien inventer. C'est un faux procès, et encore plus concernant ce second épisode.

On retrouve certes la même idée de *road movie* post-apocalyptique, les monstres zombifiés moins dangereux que les humains survivants, l'approche intimiste, les choix moraux difficiles et l'ambivalence entre



nihilisme et humanisme. Mais plus encore que le premier *The Last of Us*, ce second opus nous immerge de façon unique.

LE POIDS D'APPUYER SUR UN BOUTON

Tout d'abord parce qu'à défaut d'originalité, l'écriture fait dans l'efficacité. Les situations se tiennent, les rebondissements sont rythmés et surtout les personnages très bien caractérisés, suffisamment complexes et ambigus pour ne pas être réduits à de simples fonctions. Ils réussissent à être attachants (ou pas, ils sont juste « humains »). Grâce à eux, l'histoire parvient à trouver sa personnalité. Ce n'est pas le cadre qui définit l'intérêt de *The Last of Us* (*I* ou *II*), ce sont ses acteurs à l'intérieur de celui-ci.
Dans un second temps, *The Last of Us Part II*

“CE SECOND ÉPISODE CASSE LE QUATRIÈME MUR ET TRANSCENDE LE MEDIUM.”

offre un élément que seul un jeu vidéo peut proposer : l'expérimentation de ce qui se passe à l'écran. La thématique principale est la vengeance et, en nous faisant vivre (insistons sur ce terme) l'aventure à travers deux points de vue parallèles, opposés, le jeu devient méta, jouant avec nos émotions et, sans faire dans le binaire, remet en question nos propres pulsions et conceptions de ladite vengeance.

Sans spoiler, on en vient à regretter des actes qui nous paraissaient pourtant cathartiques ou jouissifs quelques heures auparavant. Tant et si bien qu'il y a carrément un combat de boss qu'on rechigne à jouer et qu'on ne sait pas si on a envie de gagner ou pas. Le premier *Dark Souls*, par exemple, avait déjà réussi à provoquer ce genre de sentiments contraires avec son combat contre le loup Sif, mais l'exercice est poussé encore plus loin ici. De fait, aucune œuvre cinématographique ne peut impliquer de la même manière, car il n'y a pas dans un film le poids d'avoir appuyé soi-même sur la gâchette.

Qu'on l'aime ou qu'on le déteste, en cassant aussi brutalement le quatrième mur, *The Last of Us Part II* est donc foncièrement un jeu vidéo, un de ceux qui transcendent le *medium*, et non pas un « film animé interactif », comme peuvent le dire moqueusement ses détracteurs. En tant que jeu en soi, il y a certainement des choses à redire dessus (détails de gameplay ou scénaristiques, partis pris divers, etc.), mais il en faut de l'intelligence, de la finesse dans une narration et une construction pour parvenir à questionner notre responsabilité comme notre plaisir, et *The Last of Us Part II* atteint largement son but.

Pa Ming Chiu

DR

IL ÉTAIT UNE PUB : NESCAFÉ

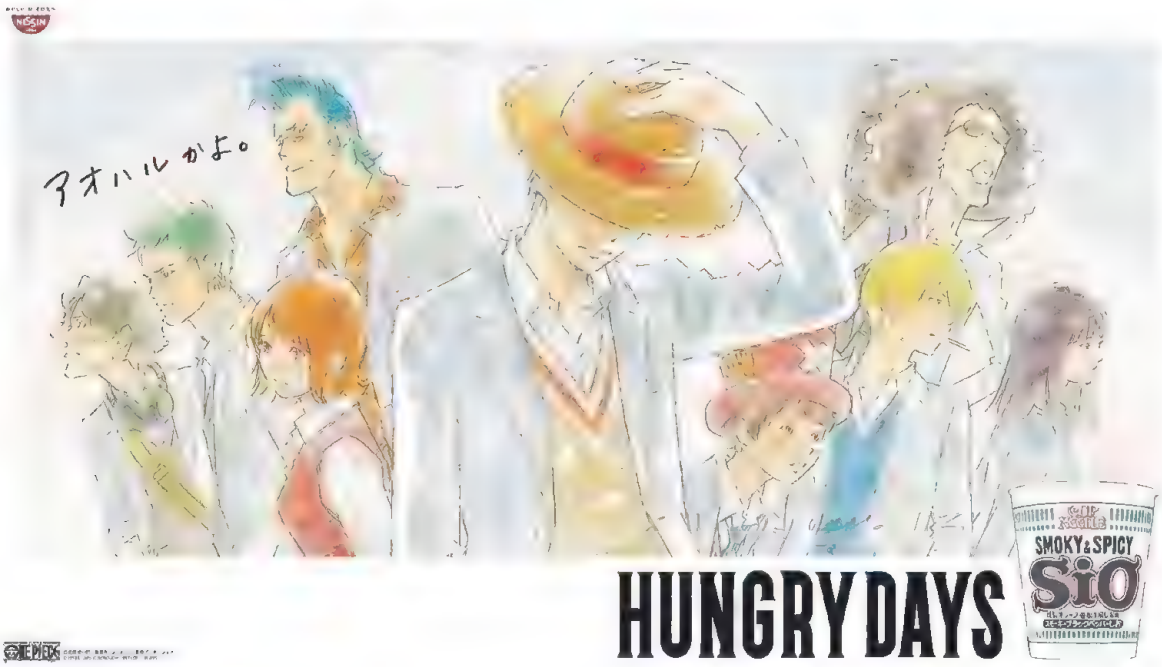
Pour être un(e) bon(ne) citoyen(ne)

Pour draguer le marché chinois de Hong Kong et promouvoir ses boissons d'été, Nescafé a commandé un court métrage d'animation très frais, librement accessible sur YouTube[1]. Un travail que l'on doit à la jeune génération d'artistes japonais, Yojiro Arai (*Le Mystère des Pingouins*) en tête.

Le temps de deux belles minutes bien chargées, la publicité Nescafé (une marque suisse) remplit sa mission. Bien que la portée d'une campagne se mesure aussi dans les chiffres de ventes du produit mis en avant, l'image qu'elle peut laisser dans l'imaginaire collectif est aussi essentielle. Pour le grand public, Nescafé est une référence en matière de café popularisée par l'acteur George Clooney, et donc une boisson essentiellement chaude. Ici, le produit est différent puisqu'il faut mettre en avant des canettes de café... froid ! Ainsi, ce court-métrage dégage des couleurs chaudes et agréables, comme si les couleurs accablantes estivales n'existaient pas. La publicité prend place à Hong Kong et s'adresse à ses habitants. Elle dessine le portrait d'une ville aérée et lumineuse malgré sa forte densité démographique et ses buildings imposants (pour mémoire, le temps y est chaud, humide et pluvieux d'avril à septembre). Il fait bon vivre à Hong Kong selon Nescafé !

Publicité Nescafé

D.R.



WAKE-UP GIRL !

Nous découvrons ici une jeune fille au réveil. Alertée par SMS d'un rendez-vous, la voici grimpant sur son vélo puis filant à toutes enjambées. Sur sa route, elle est à deux doigts d'écraser un chat. Heureusement, un vendeur ambulant Nescafé le sauve en se jetant sur l'animal, déversant involontairement quelques canettes dans le panier du vélo. Tout au long de son chemin, elle va croiser la route d'habitants un peu ronchons (ah là là, ces capitales stressées...), que ce soit ce taximan peu aimant ou cette personne à l'abribus refusant d'aider des touristes. Mais la publicité va plus loin, puisqu'on y voit également des hommes politiques (en pleine sieste !) et des personnes du corps médical peu enclins à prendre des patients (nous sommes en plein Covid-19). En les croisant, la jeune fille en profite pour leur laisser une petite canette, ce qui a le don de les rendre bien plus joyeux et avenants. Nous avons ici le premier effet voulu par la marque : en buvant deux gorgées de Nescafé (et parfois juste en tenant la canette), vous voici devenu quelqu'un de bien, qui aide son prochain, sourire aux lèvres. Et comme la précédente publicité analysée dans ces colonnes, on garde l'idée d'avancer (à vélo) et de s'élever puisque l'héroïne finit par sauter du haut d'un bâtiment pour arriver à son rendez-vous (la prise de risque récompensée). C'est d'ailleurs ce que dit la pub quand on la traduit : « *Reste éveillée, tu pourras en faire plus qu'assez.* » La productivité, pardi !

DU JEUNE DEVANT ET DERRIÈRE L'ÉCRAN

On retrouve, derrière ce joli travail, un staff tout à fait compétent en matière de publicité. Le premier nom est Yusuke Takase, soit le réalisateur des magnifiques pub Hungry Days de la marque Nissin (Cup Noodles) qui a pioché chez *One Piece* ou encore *Kiki la petite sorcière* pour atteindre ses cibles (avec ce même esprit de fun et d'atmosphère colorée rafraîchissante). À ses côtés pour diriger l'animation, Yojiro Arai (31 ans), soit un talent bien connu depuis que le grand public l'a découvert au *character design* du long-métrage *Le Mystère des Pingouins* (disponible en France chez All The Anime). Il est particulièrement compétent pour délivrer une animation légère, douce et vivante, comme on a pu le voir au sein du studio Colorido dont il semble s'émanciper. Le reste de l'équipe est tout aussi important puisque c'est CoMix Wave et Tasuku Watanabe (*Your Name.*) qui se sont chargés des décors après quelques *concept arts* de Mizutamari Higashi (image). Ce studio, grand partenaire des films de Makoto Shinkai, est ce qui se fait de mieux en matière de « photoréalisme animé ». La société avait déjà fait dans la pub (un terrain de jeu particulièrement apprécié par Shinkai) et sa version de Hong Kong est tout à fait convaincante, avec ses architectures démesurées et son travail raffiné sur la lumière et la matière.

DR

Natsu no Miwa

DR

Le Mystère des Pingouins

La partie 3D est délivrée par Samurai Pictures (*Les Enfants du Temps*). Le studio Filmony est une jeune société de production fondée par Yojiro Arai lui-même. Cette petite maison a déjà délivré un travail de commande avec le clip musical *Natsu no Niwa*, et continue d'accepter les candidatures de freelance via Twitter (@Filmony0). Et si par chance le *character design* vous plaît, n'hésitez pas à suivre Nanaue sur le réseau social (@tokeiiiiiii). D'ailleurs, toujours sur Twitter, on apprenait que la production du court-métrage s'est déroulée pendant la période de confinement, ce qui n'a pas manqué de motiver les artistes à délivrer un travail encore plus positif.
En somme, Nescafé commande et peut s'appuyer sur un travail de très bonne qualité, digne d'un long-métrage sur le plan technique.

En mettant en scène des personnages de tous âges, la marque tente de séduire la jeune génération et de rappeler aux plus habitués qu'elle n'est pas qu'une spécialiste du café chaud. Le *medium* de l'animation est ici utilisé de façon plutôt réaliste, avec un cadre urbain crédible, des situations possibles, des comportements existants. Avec son *happy end* et la récompense que l'héroïne reçoit (elle a distribué la boisson et a aidé sans le savoir la personne qu'elle devait rencontrer), la morale est universelle. Reste à savoir si, après les lois anti-démocratie imposées par la Chine, cette publicité n'est pas déjà tristement désuète...

Bruno de la Cruz

1. Tapez l'URL suivante : *https://youtu.be/YZBTgFh33v0* ou cherchez « nescafe hong kong anime ».

Publicité *Nescafé*

D.R
Les Simpson © 1990-2020 GROENING Matt / Klasky Csupo

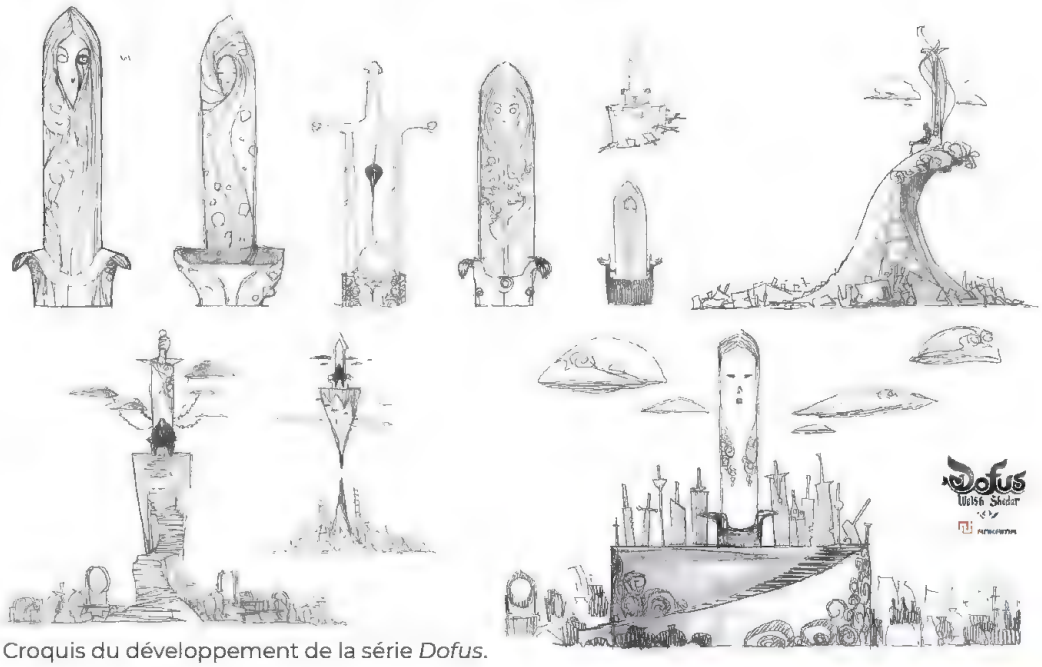
FIGURE DE PRO : SANTIAGO MONTIEL

Santiago Montiel

De Bueno Aires à Portland

Parcourons la vie riche de collaborations et de projets de premier plan de l'artiste Santiago Montiel. Né en Argentine et basé désormais en France, il se partage depuis plus de 15 ans entre le Japon, l'Europe et les États-Unis. Récit ponctué de son touchant témoignage.

Né en 1977 en Argentine, Santiago Montiel a grandi à Morón, petite ville à l'ouest de Buenos Aires. Il est né sous la junte militaire et a grandi ensuite dans un pays qui s'ouvrait à la démocratie au début des années 1980. « *Ma mère était maîtresse d'école et mon père, ingénieur,* précise Santiago. *Il n'y avait pas d'artistes dans la famille, et je n'avais pas beaucoup de livres. Enfant, j'avais soif d'imaginaire, et mes seules références étaient une collection de contes avec de vrais décors et des marionnettes. La télévision argentine programmait en outre des* anime *qui m'ont beaucoup marqué :* Mazinger, Captain Harlock, Robotech *et même* He-man. »
Santiago s'est mis très tôt à dessiner. Sa mère prend alors une décision surprenante : « *Elle m'a encouragé mais a dans le même temps décidé de ne pas m'inscrire à des cours de dessin, car elle ne voulait pas que cela façonne mon imaginaire.* » En d'autres termes, il s'est construit tout seul, au contact de ses lectures et ses nouvelles passions : « *Je lisais énormément de science-fiction et de* fantasy. *Il y avait très peu d'illustrations et d'*artbooks *disponibles et c'était à la fois frustrant et stimulant pour la curiosité. Adolescent, j'ai vu l'*artbook Chiaroscuro (Paper Tiger) *de Tim White et ça a été une révélation. Des années plus tard, je l'ai l'acheté avec mes économies, je ne l'avais pas oublié !* »
À la fin du lycée, Santiago doit choisir sa formation universitaire. Nous sommes alors



Croquis du développement de la série *Dofus*.

Sangri La et intérieur Londres : © Avec l'aimable autorisation du studio Laika
Dofus © Ankama Studio

Monsieur Link - intérieur appartement Londres

au début des années 1990. « *Ma vocation était le dessin mais je ne connaissais pas les métiers associés. Les formations de graphistes étaient hors de prix et j'ai donc opté pour la voie classique, les beaux-arts. Ma famille était inquiète sur mon avenir : la seule issue semblait alors l'enseignement artistique. À côté, je travaillais un peu, je peignais des t-shirts à l'aérographe, je donnais des cours à droite à gauche, j'ai même été designer dans une usine de chaussettes, une expérience vraiment super... J'ai étudié en atelier avec des dessinateurs locaux qui bossaient pour Marvel. Ai tâtonné la peinture à l'huile... Les beaux-arts m'ont apporté une profondeur de vue, ont façonné ma sensibilité.* » Oui, mais ensuite ? Les aspirations artistiques et professionnelles

Space Dandy - concept

Space Dandy. © 2014 BONES / Project SPACE DANDY
L'île de Crovann. © 2014 Jame
Travaux personnels. © Santiago Monte

Space Dandy - concept

dragons chez Atlas. Cette effervescence le confronte au statut d'indépendant. Contre toute attente, l'administration l'écoute avec bienveillance et l'accompagne pour légaliser et consolider sa situation. « *C'est alors que je découvre les premiers* artbooks Dofus. *Un ami me conseille de mettre mon book en ligne. Comme par magie, Ankama me recrute. Nous sommes en 2007, direction Roubaix. Je devais d'abord*

"SUR WAKFU, IL S'ÉPANOUIT SUR UN POSTE TAILLÉ POUR LUI."

de Santiago étaient clairement entravées en Argentine, où il n'y avait pas de débouchés dans la production graphique. Le déclic est venu du versant... sentimental ! « *J'ai rencontré une Française en Argentine, et quand elle est rentrée en Europe, eh bien je me suis arrangé pour venir la voir. En outre j'avais de la famille en Espagne.* » Une fois à Paris, ce fut un choc incroyable. « *Quand je suis allé au rayon BD de la Fnac la première fois, c'était fou : des albums partout, une production hallucinante ! En Argentine, l'édition va mal, elle a subi la censure, mais ici elle est en bonne santé. J'avais trouvé le lieu où c'était enfin possible.* » Il s'inscrit alors en licence d'arts plastiques à Paris VIII et tente de faire connaître ses travaux.
De fil en aiguille, il montre son travail sur les forums, s'imagine auteur BD avant de s'avouer que ce n'est pas son truc.
Il fait des illustrations pour des cartes à jouer, pour un ouvrage collectif sur les *bosser sur Flash en vectoriel et j'avoue que je trouvais ça vraiment difficile. Je n'avais pas une expérience technique avancée en informatique et la souris était un défi pour moi. Je n'avais jamais eu d'ordinateur ni de formation adaptée. J'étais content de ce premier job mais j'ai très vite eu peur de me faire placardiser ou carrément virer. C'est alors qu'Arnaud Dewaele m'a demandé de bosser sur les décors d'un projet animé. Il a aimé mon travail et c'est à partir de là que ça a vraiment commencé.* »
Ce projet était l'amorce de *Wakfu*. Là, Santiago s'épanouit sur un poste taillé pour lui : responsable recherches design et décors. À partir de scripts de différents projets, il déclinait des propositions qui étaient ensuite jaugées, rejetées ou validées par les réalisateurs. Au bout de trois ans, Ankama, à un sommet de son développement, rêve de productions avec le Japon. Une vingtaine de projets sont alors dans les tuyaux, la société

Création originale

fait feu de tout bois et Santiago est envoyé à Tokyo. « *J'ai travaillé sur l'adaptation de* Freaks' Squeele *aux côtés de Florent Maudoux, puis sur l'épisode spécial de* Nox *pour un épisode de* Space Dandy. *Ou encore de Kenji Kamiyama sur la pré-production de* Rêves éveillés. » Autrement dit, « Monsieur Cowboy Bebop » et « Monsieur Ghost in the Shell Stand Alone Complex », s'il vous plaît ! « *J'ai eu beaucoup de soutien à Tokyo, dans la communauté française autour de Thomas Romain et d'Eddie Mehong et de la Furansujin Connection (bien connue des lecteurs d'*Animeland, *NDLR). Enfin Science Saru fait pas mal appel à des étrangers, ce qui aide pour faire connaître son travail.* »

"UN PROJET QUI SERA TOUJOURS PLUS GRAND QUE SOI."

dirigé par la réalisatrice Eunyong Choi. Elle devait aussi bosser après sur Dofus *mais il y a eu une mésentente et la collaboration a cessé. Eunyong a ensuite fondé avec Masaaki Yuasa le studio Science Saru. Mon travail fut remarqué par Mizuho Nishikubo qui m'a demandé de travailler sur le long-métrage* L'Île de Giovanni. *Les choses se sont emboitées naturellement.* »

Commence une période « japonaise » pour Santiago. Et de se demander : pourquoi, alors que le Japon regorge de talents, faire appel à lui ? « *C'est avant tout une question de sensibilité et d'ouverture. Certains projets nécessitent des directions artistiques très différentes et certains réalisateurs qui parlent anglais acceptent volontiers de travailler avec des Européens ou des Américains. Ce fut le cas de Shinichiro Watanabe qui fit appel à moi pour le clip de* Flying Lotus et

En 2014, Santiago revient en France et participe au Festival d'Annecy. Il y fera une nouvelle rencontre décisive : l'Anglais Chris Butler, co-réalisateur de ParaNorman pour le studio Laika, qui travaille alors sur un nouveau projet appelé à un grand avenir : *Missing Link*[1]. Santiago apporte sa touche à différents niveaux de ce projet : « *J'ai travaillé sur du développement visuel, du design, un peu tout. Cela fait maintenant plus de cinq ans que Laika est mon principal client, même si j'ai conservé mon statut d'indépendant. J'ai*

Space Dandy. © 2014 BONES / Project SPACE DANDY
L'Île de Giovanni © 2014 Jame
Travaux personnels. © Santiago Monte

bien fait quelques missions pour Nickelodeon et pour de la publicité à Londres, mais je suis tourné surtout vers Hillsboro, à deux pas de Portland dans l'Oregon, là où sont installés les studios de Laika. »
Laika s'est imposé comme l'autre maître, aux côtés du studio anglais Aardman (*Wallace et Gromit*, *Shawn le Mouton*...) de l'animation en volume, avec maquettes, décors physiques et intégration d'effets visuels comme on peut l'admirer dans *Coraline*, *Kubo* ou encore *Missing Link*. Comment Santiago intègre ce procédé dans son travail ? « *Les équipes de Laika sont très concentrées sur la manière de passer une illustration en 2D à une création en volume. Cela nécessite d'avoir une vision précise de l'espace, de la disposition des éléments et des mouvements. C'est aussi important pour le rendu des matières : j'ai pour habitude dans mes propositions d'indiquer des styles de matériaux, libre ensuite aux artistes décorateurs de suivre ou du moins de rechercher l'effet suggéré.* »
Après le Japon, a-t-il dû s'installer aux États-Unis ? « *Non, je m'y rends régulièrement mais nous avons construit une relation suffisamment solide pour que le travail à*

L'Île de Giovanni

distance ne soit pas un obstacle, précise Santiago. *Cela a été particulièrement utile pendant la période du confinement en France, période qui se poursuit malheureusement aux États-Unis.* »
S'il ne peut pas parler des projets en cours chez Laika, confidentialité oblige, Santiago éclaire sur son plaisir de travailler avec le studio : « *J'aime travailler en animation en général et avec Laika en particulier parce qu'on est invité à s'impliquer dans un projet qui sera toujours plus grand que soi. On est tous inscrits dans la vision d'un réalisateur, on met tous notre ego et notre créativité à son service. J'aime faire partie d'un tel collectif, dans le dialogue constant, avec la possibilité de défendre une proposition sans l'imposer.* »
Enfin, si l'enfant qu'il était voyait où il en est aujourd'hui, que dirait-il ? « *Ah, très belle question ! J'ai travaillé dur, j'ai été discipliné, je continue à être exigeant, je n'ai pas choisi la voie tracée. Je pense que mon moi enfant serait fier de ce que j'ai réalisé et de mon parcours dont il n'avait aucune idée du chemin à emprunter. J'adore ma vie aujourd'hui, et désormais avec ma femme nous transmettons à notre fille notre bonheur. C'est le centre de tout.* »

Portrait rédigé et propos recueillis par Sébastien Célimon

1 *Missing Link*, sorti au printemps 2019, a reçu le Golden Globes du meilleur film d'animation et a été nommé pour un Oscar en 2020.

Sangri La et Intérieur Londres © Avec l'aimable autorisation du studio Laika
Travaux personnels : © Santiago Montiel

POURQUOI PARLE-T-ON D'IMAGES PAR SECONDE EN ANIMATION ?

6, 8, 24, 25, voire 30 images par seconde : les productions animées peuvent nécessiter des volumes considérables de dessins. Pour quelle raison et qu'est-ce qui en découle ?

Empruntée au cinéma, la référence du nombre d'images nécessaires à afficher en une seconde revêt une importance fondamentale dans l'animation : son volume demandé impacte directement le nombre d'animateurs et d'intervallistes nécessaires, le temps de production et par conséquent le coût de réalisation d'une séquence animée. Plus le nombre d'éléments à animer (personnages, objets, décors...) est important, plus cela coûte cher. Au cinéma, la norme qui permet de calibrer les vitesses de rotation des projecteurs dans les salles se situe à 24 images par seconde, ce qui, pour faire simple, est le nombre minimal d'images appréciable pour que le spectateur ait une sensation de fluidité. Chaque image est légèrement différente de la précédente et de la suivante et c'est la succession de ces images projetées sur un écran qui donne l'illusion du mouvement.

Pour maîtriser ou réduire les coûts, les réalisateurs peuvent avoir recours à des « trucs », c'est-à-dire qu'ils peuvent par exemple figer les images le temps d'un monologue intérieur, ou réutiliser des pla existants avec simplement un dialogue ou des effets sonores différents, ou encore jouer sur les boucles d'animation, c'est-à-dire copier-coller des courtes séquences répétitives comme des personnages qui marchent ou qui dansent. Certains *anime* abusent des effets tremblés où le personnage « vibre » mais n'est pas réellement animé, des scènes de monologue où seules les lèvres bougent un peu, blabla interminable qui étire jusqu'à l'excès les épisodes. À ce jeu, *Dragon Ball* maîtrise l'étirement à la perfection pour qu'un combat dure des dizaines d'épisodes tout en conservant la tension du récit. Pour chaque séquence, un animateur détermine les poses-clés et des intervallistes réalisent en surimpression les images intermédiaires.

Apprendre chez ArtFX

Tous les dessins animés dans le monde sont produits avec en tête leurs futures déclinaisons, comme la diffusion en salle, à la télévision, en streaming ou via un DVD/Blu-ray. Et chaque diffuseur et chaque technologie demandent des adaptations. Par exemple, la télévision en France a longtemps eu pour référence non pas 24 mais 25 images par seconde. Cela paraît anodin, mais il faut dès lors adapter et convertir une œuvre créée sur une base 24 pour être compatible sur une base 25, sans par exemple que l'accélération du mouvement ne soit perceptible.

Et ce n'est pas si évident que ça. Pensez-y la prochaine fois que vous verrez votre série ou votre film favori...

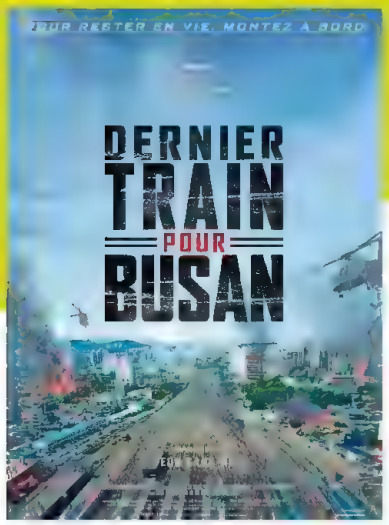
Sébastien Célimon

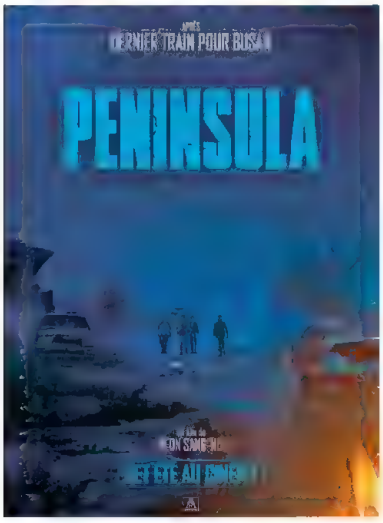
TROUVAILLE

SEOUL STATION

LES VIVANTS, EMPRUNTEZ LES COULOIRS DE GAUCHE… LES ZOMBIES, AUSSI !

Titre original : Seoul Station
Genre : horreur, thriller
Animation : Sang-Ho Yeon (réalisation et scénario)
Compagnie : Finecut, Movic Comics, Studio Dadashow
Diffusion : en vente et en location sur Apple TV, OCS, MyTF1 et Univers Ciné. Disponible également en DVD et Blu ray en import (sous titres français ou anglais)
Sortie : avant-première le 13 juin 2016 au festival d'Annecy. N'a jamais bénéficié d'une sortie en salle en France





Lorsqu'en 2016, Sang-Ho Yeon sort *Dernier Train pour Busan* (disponible actuellement sur Netflix et en DVD ou Blu-ray), il réalise sa première œuvre en images réelles et renouvelle le film de zombies avec une histoire typiquement coréenne qui séduira tout de même à l'international. Un mois seulement après *Dernier Train pour Busan*, Sang-Ho Yeon présentait un autre long-métrage sur l'épidémie de zombies à Séoul, ce coup-ci en animation. Passé largement inaperçu en France à l'époque malgré une projection au festival d'Annecy, *Seoul Station* retient l'attention. Leur suite, *Peninsula*, très attendue des fans du genre, devrait normalement arriver d'ici quelques semaines sur les écrans.

ROMÉO QUITTE JULIETTE AVANT LE CARNAGE

L'histoire de *Seoul Station* est vendue comme une préquelle de *Dernier Train pour Busan*. Mieux vaut la considérer comme une histoire connexe qui se déroule durant la première nuit de l'épidémie. Nous y suivons plusieurs personnages en parallèle

DR

vivants dans ou autour de Seoul Station, grosse gare croisant métro et chemin de fer dans la capitale sud-coréenne. Une fois la nuit tombée, elle sert de lieu de rassemblement pour les sans domicile fixe qui s'y font enfermer volontairement. Tout commence justement quand l'un d'entre eux, un vieil homme porteur d'une blessure au cou, s'avance dans la foule. Son odeur et son statut de SDF repoussent d'éventuels bons samaritains. Ailleurs, un jeune couple se dispute à propos d'un loyer impayé. Monsieur suggère à madame de jouer de ses charmes pour trouver de l'argent afin qu'il puisse continuer à tuer le temps dans un cybercafé plutôt qu'effectuer un travail pénible mais rémunérateur. Celle-ci refuse et ils repartent chacun de leur côté. Le vieux meurt dans les sous-sols de la gare, puis ressuscite. Il est affamé et… le carnage commence ! À partir de ce moment, à la 18e minute du film, Sang-Ho Yeon fait alterner son récit entre les deux membres du couple : Hye-seon, la jeune fille perdue dans la gare ; et Ki-woong, son compagnon, rejoint par le père de la demoiselle, qui veut la retrouver.

L'HUMAIN ORDINAIRE PLUS TERRIFIANT QUE LE ZOMBIE

Sur une trame très classique, et plus encore que *Dernier Train pour Busan*, *Seoul Station* peut se voir comme une critique féroce de la vie sud-coréenne. Si le film dénonçait un certain égoïsme des CSP+ de Séoul obnubilés par leur réussite personnelle au détriment de leur famille et de leur vie privée, *Seoul Station* s'interroge plus sur la place de l'individu dans la société. Pour Ki-woong, il est normal que Hye-seon se prostitue pour subvenir à ses besoins à lui. Et lorsqu'il la frappe en pleine rue, personne n'intervient. Quant aux SDF et à ceux « trop faibles » pour vivre décemment, ils sont perçus comme égoïstes et dangereux pour la communauté. Pourtant, malgré quelques tentatives de révolte, *Seoul Station* montre comment l'inertie et le besoin de conformité de la société coréenne facilitent la propagation de l'épidémie et

DR

“LE RYTHME ALTERNE ÉMOTION ET ANGOISSE, AVEC DES SCÈNES D’ACTION ÉPIQUES.”

précipitent la capitale dans le chaos. L’un des personnages résume parfaitement la situation : « *Ce pays n’en a rien à faire de nous. On s’est tué à la tâche pour rien.* » Et la scène où les survivants se retrouvent coincés entre les hordes de zombies d’un côté, et l’armée qui tire à balles réelles de l’autre, se révèle bien plus terrifiante que toutes les morsures et mastications des cadavres ressuscités.

Soyez prévenus ! *Seoul Station* est finalement une excellente histoire de zombies, avec de nombreux retournements et de belles trouvailles (dont le couvercle de chasse d’eau pour « poutrer du zombie »). Le rythme alterne émotion et angoisse, avec des scènes d’action épiques qui restent parfaitement lisibles à l’écran (contrairement à *Altered Carbon Resleeved* – cf. *AnimeLand* nº 231). Mais la course-poursuite du film connaît une issue fatale, sans rémission. Si vous voulez une lueur d’espoir, il faudra peut-être compter (ou non) sur *Peninsula* ?

Stéphanie Chaptal

LE MOT DE LA FIN

Nous vivons des temps bien surprenants

Changements impromptus de calendrier, incertitudes sur les dates de sortie, déplacements de canaux de diffusion (du cinéma aux plateformes de streaming), re-sorties inopinées de films culte : les passionnés d'animation ont sans doute un mal fou à suivre ce qui se passe, que ce soit pour des « petits » films modestes ou des grosses productions à plusieurs centaines de millions de dollars de coût.
2020 aura vu tous les repères bouleversés, les événements remis en question, les invités prestigieux renoncer à venir rencontrer leurs fans et les journalistes... On aura été un peu sur notre faim, mais il reste tant de motifs et d'occasions d'assouvir sa passion que quelques désagréments momentanés seront considérés dans quelque temps avec amusement et distance. Plutôt que de le prendre comme un handicap, nous le considérons comme une opportunité. Prendre plus le temps de l'analyse, de l'approfondissement, aller à la rencontre de ces magiciennes et magiciens passionnés et passionnants...
Doucement mais sûrement, *AnimeLand* poursuit sa mue et ce numéro l'illustre encore un peu plus.
On se revoit en décembre pour un numéro qui ne devrait pas vous laisser indifférents : qu'est-ce qu'un héros ou une héroïne pour vous aujourd'hui ? Bel automne à toutes et tous !

Sébastien Célimon

The Promised Neverland

©KAIU SHIRAI,POSUKA DEMIZU/SHUEISHA,THE PROMISED NEVERLAND COMMITTEE

ANIMELAND 233 : SORTIE PRÉVUE EN DÉCEMBRE 2020

ESCAPE QUEST : LE HÉROS... C'EST VOUS !

ABONNEZ-VOUS

ET NE RATEZ AUCUN NUMÉRO !

4 NUMÉROS + 1 HORS-SÉRIE EN CADEAU

49 €

FRAIS DE PORT INCLUS

ESCAPE Quest
LE HÉROS... C'EST VOUS !
LE DÉFI D'ARSÈNE LUPIN
POUR UNE POIGNÉE DE NEODOLLARS
INFILTRATION À ALCATRAZ
HOUDINI FACE AU SYNODE
ACHTUNG! Cthulhu L'ARMÉE DES PROFONDEURS

Pour tout paiement par carte bancaire, nous vous invitons à passer commande sur notre boutique en ligne.

YNNIS-EDITIONS.FR

Règlement par chèque (français), à l'ordre d'Ynnis Éditions
Envoyez ce bon avec votre règlement à :
Ynnis Éditions / Service Abonnements
38, rue Notre-Dame de Nazareth · 75003 Paris

Paiement par Paypal : dès réception de votre bon, nous vous enverrons une demande de règlement via PayPal. La commission PayPal est à notre charge. Votre abonnement démarrera dès règlement de votre demande, et au prochain numéro à paraître.

❒ M. ❒ Mme Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal |_|_|_|_|_| Ville : ..... Pays : .....

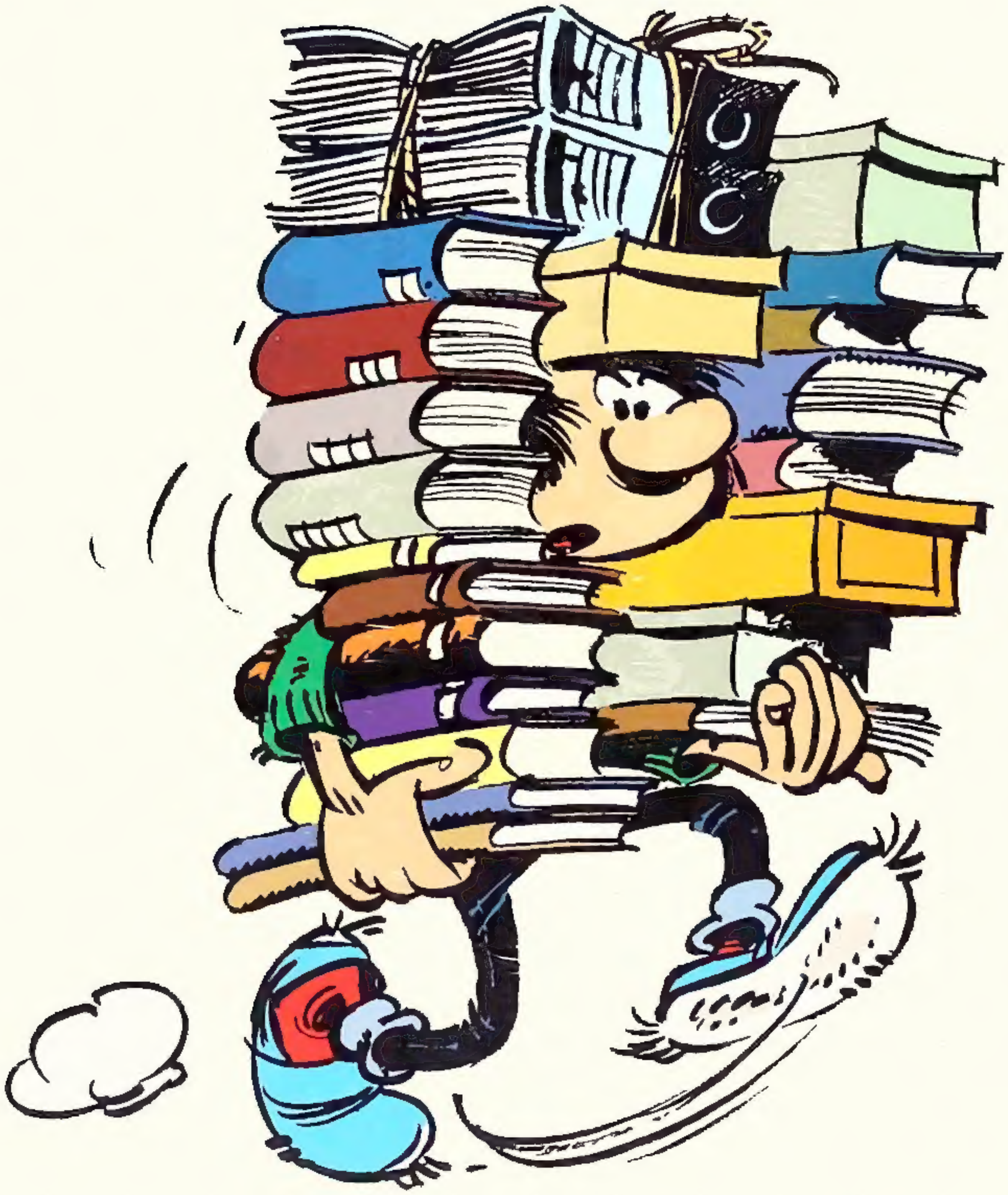
Date de naissance |_|_| |_|_| |_|_|_|_| E-mail : .....

☐ En vous abonnant, vous acceptez de recevoir des courriels provenant d'Ynnis Éditions et ses partenaires. Je m'abonne pour les 4 prochains numéros du périodique Escape Quest et le prochain numéro hors-série pour un tarif de 49 euros TTC (France Métropolitaine) ou 65 euros TTC (reste du monde), frais de port inclus. Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/2020. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires.

DISPONIBLE EN LIBRAIRIE
ET SUR YNNIS-EDITIONS.FR

YNNIS
ÉDITIONS

RIP-CLUB



M'ENFIN HD !